2 CD 100 страници!!!

RESIDENT EVIL 4 | UNREAL CHAMPIONSHIP 2 | PSI-OPS | RESTRICTED A

GAMERS' WORKSHOP

цена: 4,99 лв. | брой 09 | юни 200

СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ, КОМПЮТРИ И МУЛТИМЕДИ

GUILD WARS

перла в короната на MMORPG жанра

IMPERIAL GLORY

един "стратегически" оазис в лятната игрова суша

SACRED UNDERWORLD

година след излизането си, най-успешният Diablo клонинг се сдоби с експанжън

Featu

УМИРА ЛИ

PC геймингът

E3 expo

ВСИЧКО ЗА ЕКСПОТО

Пълен обзор на събитията

Представяне на над 50 заглавия!

ISSN 1312-

9 771312 536

LIFE-STYLE ПРОТИВОПОСТАВЯНЕ: "ДОБРИТЕ" СРЕЩУ "ЛОШИТЕ" МОМИЧЕТА

ТЪРСЕТЕ

новия 6 брой на PC Magazine Bulgaria

В него ще откриете:

Процесорна Библия

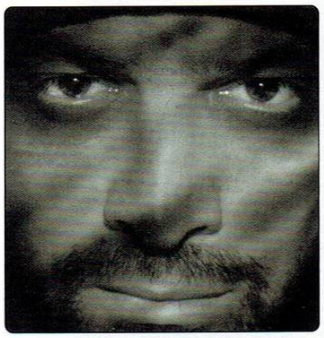
- Процесорите отблизо – архитектура, конвейери, дизайн на инструкциите
- Модули, от които се състоят съвременните процесори
- LeGrand и Presidio – две технологии за сигурност
- Виртуализацията и плановете на Intel и AMD
- Изработването на перфектния CPU – фабрики и технологии
- Готови ли сте за 64-битови изчисления

11 дънни платки за AMD процесори

Издава:	Сага Технолъджи ЕООД
	Бул. Васил Левски 3
тел.:	981 15 31, 980 14 46
e-mail:	saga@sagabg.net
http:	www.pcmagbg.net

Спечелете 20 000 EUR с BatteryLife – стр.14

редакцион



Лятото, казват, е майка на бедния. За многострадалния, бедничък геймър обаче, всяко лято е по-скоро мащеха. Държи го гладен, подхвърля му по някоя и друга коричка, колкото да не умре и размахва под носа му вкусни гозби – с обещанието, че я наесен, я догодина, а може би и още по-късно, ще може да ги вкуси. Някои пък – като вездесъщия „нов" **Duke Nukem**, който някой със силно развита интуиция в *3D Realms* е нарекъл **Forever** – вероятно визирайки периода на разработка – никога не се появяват на трапезата му. Впрочем, ще отворя една скоба тук, за да ви кажа, че в последния брой на *PC Gamer* се появи една колонка, в която колегите твърдят, че са посетили офисите на разработчиците и са видели кадри от играта, получили са поредните обещания, че – да, ще я има тази игра, но самата тя не им е била показана. Вече силно започвам да подозирам, че пичовете в *3D Realms* – преживявайки някакъв духовен катарзис явно, и въздигайки житейските си ценности над тленната меркантилност – са стигнали до благородната идея да превърнат заглавието в тестов софтуер за всеки новопоявил се енджин, при това – плащайки си за последния. Очаквам в най-скоро време да гръмне новината, че разработката се е прехвърлила върху Unreal 3 engine.

Разбира се, след като мине толкова време, за част от ястията се оказва, че отдавна им е минала модата, или пък са безвъзвратно прокиснали, но подмамен от обещанията и спомена за прекрасния им аромат, горкичкият геймър често им се нахвърля със стръв и огромен апетит. Тъпчейки се лакомо, докато не усети действителния вкус. После започва да плюе – по форуми, по списания, на лаф с приятели – изобщо, където свари и където може. Така и ние – тези дето се водим гейм-журналисти, но всъщност сме и обикновени, редови почитатели на виртуалните забавления – понякога се въодушевяваме от внимателно обмислени и много умело поднесени презентации. От хитро скроени трейлъри. Увличаме се от общия рекламен хайп около дадено заглавие, и се включваме в него. Някои от нас в последствие започват да плюят люто, други – прикривайки киселата си физиономия – да преглъщат, правейки се, че вкусът не е чак толкова отблъскващ. Е, всичко опира до политиката на съответното издание. Едни, съхранили все пак някакво благоприличие, се опитват да бъдат обективни. Други, вероятно водени от синдрома на щрауса или пък от други – по-комерсиални – подбуди, считат, че като си заровят главата в пясъка и сипят похвали за продуктите на гейм-компаниите, това ще поддържа илюзията за разцвета на индустрията достатъчно жива. Важно е индустрията, благодарение на която си изкарваш хляба, да изглежда в добро здраве – как иначе ти самият би бил актуален и интересен на читателите си? Би ли имал достатъчно читатели изобщо? В такъв един случай, да възпитаваш ниска взискателност и т.нар. леймърщина у аудиторията е в твой интерес. Ниска взискателност се възпитава посредством ниска критичност – само за себе си изреченето е тъпо, но в контекста на казаното по-горе се надявам идеята да се схваща ясно. В тоя ред на мисли се сещам за едно писмо, в което пратилият го ни упреква за минорния тон, цялостно лъхащ от статиите ни. Бих му препоръчал да прочете каренцето на гърба на тази страница – долу вляво – то обяснява всичко.

„...навън е дъждовно, влажно и изобщо - адски подходящо за секс; а при липсата му - за заседяване пред компютъра, в компанията на готина игричка."

Друга порочна практика е *умишлено* да се нагнетяват прекомерни очаквания у играчите. От една страна това е закономерно обусловено от рекламата, която се публикува в списанията. Някак конфузно е да вземеш пари, за да рекламираш едно бъдещо заглавие и в същото време да пуснеш статия, в която го иронизираш, подлагаш на съмнение, или просто не личи да си твърде въодушевен. Малцина са тези, които имат смелостта да режат клона, на който седят. Мнозинството предпочита да превърне превютата си в продължение на самата реклама.

От друга страна, тук се намесват и съображения от чисто психологическо естество. Да генерираш предварително голям интерес, на практика означава после да продадеш много, слагайки на корица съответната игра, още повече и ако лепнеш едно Exclusive (world) или нещо от сорта. Означава също благосклонен поглед от страна на издателите/вносителите.

Обобщавайки в едно изречение казаното досега, можем да изведем следното заключение: в днешно време независимата преса е едно почти имагинерно понятие.

Ако се върнем на темата за лятото обаче, установяваме, че навън е дъждовно, влажно и изобщо – адски подходящо за секс; а при липсата му – за заседяване пред компютъра, в компанията на готина игричка. Само дето и те почти липсват... Посърнали от този факт, но верни на гейм натурите си, решихме да се преборим с унинието, впускайки се за целта в мелето на злобен отборен деатмач. Шутърът беше най-реалистичното нещо, което съм играл, за физиката и графиката изобщо не искам и да говоря, защото удря в земята и Havok, и Unreal 3, и всичко, което изобщо някога се е появявало, или ще се появи в обозримото бъдеще. Играта, разбира се, се казваше Пейнтбол, а мултиплейър сесията се проведе в един изоставен строеж в покрайнините на София. В крайна сметка, след необходимото време за усвояване и привикване към картата, интерфейса (на главата си всеки носеше специален шлем, ограничаващ видимостта и възприятията, но абсолютно необходим, с оглед нежеланието ни да се лишим от някое око) и скиновете (всички бяхме навлечени в еднакви камуфлажи, като разликата между членовете на отборите се изразяваше единствено в белите ленти на ръкавите на едните), непознаването на които в доведе до крайно негативен начален резултат, отборът на редакционния екип започна бързо да топи разликата и само времето се оказа пречка за постигането на победата. Все пак се представихме достойно. В реванша ще им дадем да се разберат!

И, докато в следващите няколко дни разтривахме, мажехме с мехлеми, налагахме с компреси синините и охлузванията и, както се полага на едни истински пичове, страдахме стоически – лежейки в леглата, докато майки, съпруги, гаджета и прочие се суетяха около нас – ето че дойде и едно от най-големите и важни събития в света на електронните забавления – E3. Тазгодишното изложение очерта някои на пръв поглед доста интригуващи, но за следящите отблизо развитието на гейминга – очаквани тенденции. Всичко най-интересно за този грандиозен – и все по-скъп и лъскав от година на година – форум, можете да прочетете в обширния материал, който сме му посветили. Какво се случи там, какви заглавия бяха представени, анализи, новини и прогнози за бъдещето – постарахме се това да е най-добре реализираният и полезен обзор на експото, който изобщо някога сме правили. Грехота е да не ви хареса. Както и целият брой, впрочем. Ще използвам случая да благодаря на всички колеги за положените наистина огромни усилия, и най-вече на дизайнерското звено – Милена и Иван – което този път надскочи и даде всичко от себе си, за да държите сега в ръцете си една от най-красивите ни продукции. Надявам се да я оцените.

Приятно четене, приятели.

превю

013 E3:
2K Games
1C Company
Activision
Atari
Deep Silver
EA
Eidos
JoWooD
Lucas Arts
Majesco
Midway
THQ
Ubi Soft

ревю

043 Guild Wars
048 Imperial Glory
051 Restricted Area
018 Star Wars: Battlefront 2
054 Dungeon Lords
056 Boiling Point
058 Sacred Underworld
060 Psy-Ops
062 Pacific Fighters: Banzai
064 Postal 2: Apocalypse Weekend

Gamers' Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е независима медия. Не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това.
Сега, нека броят продължи!

GAMERS' WORKSHOP

редакция
адрес София 1000, ул. "Стефан Караджа" N7 Вх.Б ет.1
редакция 02 981-64-65
e-mail workshop@games.bg
http://www.games.bg
рекламен офис
тел 02 981-64-65
e-mail marketing@games.bg
разпространение
ЖАК Прес
печат
DELTA+

съдържание

конзоли

067 Unreal Championship 2

071 Resident Evil 4

lifestyle

077 Кино

080 Музика

069 Анкета

082 Противопоставяне
Дивото срещу питомното

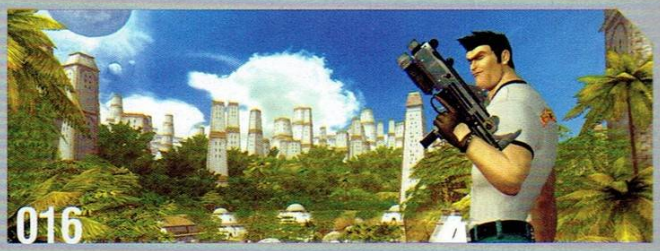
084 Пътепис

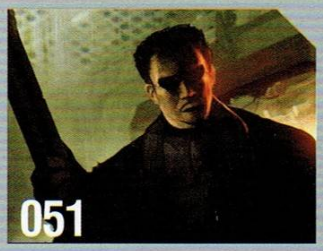
stuff

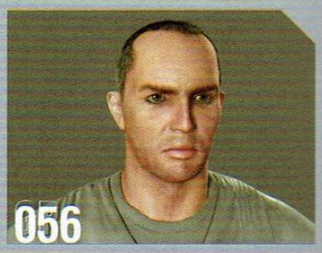
087 Hardware

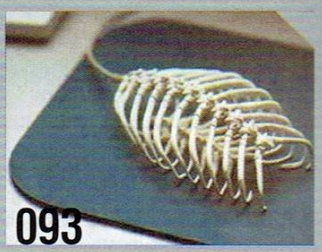
091 Писма

093 Фийчър









на дисковете

E3 -Hi-res филмчета. Най-добрите трейлъри от изложението! В следващия брой отново ще получиш любимите си тапети, програми и демо версии на новите заглавия.

Killzone - PlayStation 3

Quake IV - Xbox360/PC

Call of Duty - Xbox360/PC

Gears of War - Xbox360

Oblivion - Xbox360/PC

Prey - Xbox360/PC

Quake Wars - PC

Snake@games.bg

този месец играя Advent Rising, Halo, Lego Star Wars на пиянка глава
този месец мечтя се непрестанно, подобно на особено сексапилна браунова частица.
този месец цитирам Мартин Уокилър: "I'm a puppet of lust and my instincts are pulling the strings/ No, love's not **an angel - it's merely a monkey with wings.**"

Orlinator@games.bg

този месец играя шах
този месец мечтя пешка на е4
този месец цитирам Михаил Тал - "Трябва да заведеш противника си в най-тъмната гора, в която 2+2=5, и от която може да излезе само един"

Manna@games.bg

този месец играя мръсни игрички
този месец мечтя се от PC-то на ТВ-то и уча усърдно по пътя
този месец цитирам мъдри мисли от вида "бързата кучка планина повдига"

Duffer@games.bg

този месец играя Restricted Area, Soul Reaver 1
този месец мечтя тленното си тяло между София и Варна
този месец цитирам шибания Кафка: "PC гейминга, копеле не загива и не изчезва, просто преминава от една форма в друга" **таморфоза"**

Ikarus@games.bg

този месец играя Unreal Championship 2, FreeSpace 2 SCP, TFC, GC2
този месец мечтя огромни монитори с таксита с газова уредба.
този месец цитирам народни мъдрости "Като сте прости да си бехте седели дома!"

Goodman@games.bg

този месец играя Dungeon Lords, Sacred Underworld, Boiling Point, Pariah, Supreme Ruler
този месец мечтя както обикновено, мечтя си кура като своевременно правя малка рокада с топките да не стане сакатлък
този месец цитирам един колега - "ОК, шефе! Като не можеш да ми дадеш 2000 лева заплата, дай ми 2200!"

doomy@games.bg

този месец играя San Andreas, Imperial Glory, от време на време WoWd
този месец мечтя дати за изпити, но не по собствено желание...
този месец цитирам Филип Котлър, ама с оглед на горното май не се справям добре

Milenska@games.bg

този месец играя на Dead or Alive Ultimate - бия Гатьо всеки ден
този месец мечтя по цял ден, че и нощ мишката на компа
този месец цитирам „ за калинките и хората..."

Koralsky@games.bg

този месец играя Resident Evil 4, Riddick
този месец мечтя кашони с марка Microsoft
този месец цитирам Радо Шишарката: "О, тигре, тигре - имаш ли пари..."

Kopacha@games.bg

този месец играя Psi Ops - The Mindgate Conspiracy!
този месец мечтя себе си в омагьосан цикъл - работа-вкъщи-вкъщи-работа.
този месец цитирам един от колегите ми: "Не е лек, лекия живот."

Юни 2005
Брой 09 (по ново GW летоброене)

главен редактор
Диян Димитров

заместник-главен редактор
Александър Бакалов

отговорен редактор и CD
Ивайло Коралски

помощник редактор
Весела Симеонова

дизайн
Милена Гайтанджиева
Иван Владимиров

мениджър
Юрий Митев

реклама
Десислава Мирчева

авторски колектив
Александър Александров - **Alex III**
Александър Бакалов - **Snake**
Антон Дишков - **doomy**
Весела Симеонова - **Manna**
Веселин Костадинов - **bROkO**
Добрин Йорданов - **Goodman**
Драгомир Дончев - **Duffer**
Ивайло Коралски - **Koralsky**
Иван *Jovany* Кънев - **Sinth**
Камен *Макс* Дончев - **MrAK**
Николай Лалев - **Kopacha**
Чавдар Кацаров - **Ikarus**

издател
Data.Bg

Как оценяваме?

В GW игрите се оценяват по *десетобалната система*. Изхождайки от презумпцията, че съвършената игра не е по силите на смъртните, най-високата оценка, която едно заглавие вписващо се в що-годе твърди жанрови рамки може да получи при нас е 9. С оценка 10 ще оценяваме единствено революционни заглавия - такива, които проправят нови пътища за жанрови развития. Това не означава задължително, че са най-добрите игри.

След като, в спазматичен опит да предадем материалите за настоящия брой навреме в печатницата, по пътя колегата Димитров се опита да реализира около осем ПТП-та, реших да разтворя един правилник и оценъчно да му припомня за какво точно служат онези шарени геометрични фигурки край пътя.

цифрите говорят

1 [Същинско бедствие] – А2 „Опасен завой наляво". Демек – Азис.

2 [Ужасна] – Ж13 „Път без изход". Изобщо не припарвай.

3 [Със сериозни проблеми] – А19 „Деца". *„Не ми дойде този месец"*. Сериозен проблем, откъдето и да го погледнеш.

4 [Разочароваща] – А12 „Неравности по платното за движение". Търсиш ямци. Пропадаш в дупка на пътя.

5 [Средна работа] – А7 „Платно за движение, стеснено от двете страни". Средна, та средна.

6 [Добра] – Е16 „Място за отдих". Приседни. Поиграй. Забрави.

7 [Отличава се] – А11 „Пътят води до кей или бряг". Определено ще си паднеш по тази игра.

8 [Отлична] – В23 „Забранено е завиването в обратна посока". Така или иначе няма да можеш да се откъснеш от нея.

9 [Шедьовър] – Б2 „Спри! Пропусни движещите се по пътя с предимство!" И каквото там още шава в полезрението ти. Пропусни и съня, ако трябва. Но я изиграй.

10 [Революция] – В34 „Край на забраните, въведени с пътни знаци". По-добрият знак!

графика
Как изглежда играта, колко добри са анимациите, текстурите и на какъв фрейм рейт става цялата работа.

звук
Именно звукът и музиката са нещата, които помагат на една добра игра да стане наистина нещо невероятно.

увлекателност
Колко често и колко дълго се хващате да играете играта са индикатори за нейното качество.

дизайн
Тук се включват управлението, интерфейсът, дизайнът и цялостното усещане от играта.

10 революция

+ плюсове
Положителните черти на едно заглавие. Понякога ни е доста трудно да ги открием. Тежка е рецензентската работа.

− минуси
Дори и перфектните продукти имат своите лоши страни!

БТК ВСИЧКО Е ПО-БЪРЗО С ADSL
Високоскоростен Интернет

ПРОМОЦИЯ ИНСТАЛИРАЙ САМ*

Два безплатни месеца · Без инсталационна такса · Безплатна доставка

ВКЛЮЧИ СЕ ДО 30 ЮНИ НА 0800 100*

В ЦЕНТРОВЕТЕ НА БТК ИЛИ В МАГАЗИНИТЕ НА НАШИТЕ ПАРТНЬОРИ

ЗА ДОМАШНИ АБОНАТИ

БТК ADSL 512 Сърф за 30 лева месечно

БТК ADSL 256 Безкрай за 39 лева месечно

ЗА БИЗНЕС АБОНАТИ

BTC ADSL 256 BIZ за 60 лева месечно

BTC ADSL 512 BIZ за 85 лева месечно

BTC ADSL 1024 MEGABIZ за 150 лева месечно

БТК

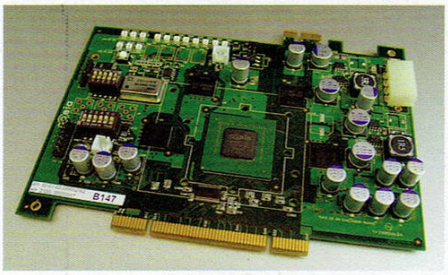
*При едногодишен договор. **Възможни са ограничения. За допълнителна информация: www.btc.bg
Цените са без ДДС.

NINTENDO DS™

E3 Железария

Много хора живеят със заблудата, че E3 е изложение единствено и само за софтуерни забавления. В действителност компаниите, разработващи хардуер, вземат дейно участие в него.

Сред тях бяха *Creative Labs*, демонстрирали най-новото поколение **AudigyX-Fi Xtreme Fidelity** базирани звукови карти; *AGEiA* и техния **PhysX** процесор за физика в игрите; *Trimersion* и техните VR играчки за всеки; *Logitech* и *Saitek* показаха новите си продуктови гами гейм-контролери; и естествено *Microsoft* и *Sony* избиха рибата с новото поколение конзоли. На конзолната сцена обаче видяхме и други играчи - *Kentia* с носещата сантиментална дух на отминалите времена **Yobo FC Game Console**, изненадалите всички бри-



танци от *Tiger Telematics* със своя продукт **Gizmondo** - дебют при джобните конзоли.

Последният е със сериозни атестации да се бори за челните места наред с **PSP** на *Sony* и **DS** на *Nintendo*. Под привидно малкото устройство се крие удивително много мощ. Базиран на ARM9 ядро, използвано и от **DS**, процесорът му работи на 400Mhz, видеочипът - разработка на nVidia – е 128-битов GeForce 3D 4500, визуализиращ на 320x240, 2.8 инча TFT дисплей филми и игри.

Устройството разполага и с доста сносна 640x480 фотокамера, GPRS вграден контролер, GPS модул за глобална локация, Bluetooth, готов за мултиплейър и размяна на информация, SD/MMC слот за допълнителни карти с памет... Освен всичко останало, притежателите на конзолата могат да използват SIM картите си, за да изпращат SMS съобщения, мултимедийни клипове и музика, а благодарение на вградените в операционната система **Microsoft Windows CE 4.2** IMAP и POP3 клиенти ще можете да проверявате и пощата си по всяко време. Благодарение на вградения Media-Player вече няма да се разделяте с любимото си порно, и дори бе обявено, че е разработена система за наемане на филми през безжичната мрежа, посредством GPRS протокола. Освен всичко това, производителите смаяха народа с авангардния си щанд, където наред с многото млада, сочна плът се намираше и своеобразна мрежа за игра с конзолата, която събра доста посетители около едно бляскаво **Porsche Carrera GT**, покрай което бяха наредени стендовете с конзолата. С обявените да излязат до края на годината **89** заглавия, измежду които **Conflict:Vietnam**, **Conflict: Desert Storm II**, **Richard Burns Rally**, **Angel Fish** (а се носи и слух, че *Microsoft* ще подкрепят конзолата със специален порт на **Halo**) и още доста - в процес на разработка, британците бяха една от големите изненади на отминалото вече експо.

STIRLING

С ВСЯКО КЕФЧЕ

ИМАШ ШАНС ДА СПЕЧЕЛИШ
100 ЯКИ - ТЕНИСКИ НА МЕСЕЦ
10 ЯКИ - ЛОГА НА ДЕН

Изпрати SMS на номер 11185 с кода на проду

След няколко минути ще получиш SMS с линк, от к да го изтеглиш в следващ 48 часа.

ВНИМАНИЕ! За да получиш продукта е необходимо т нът ти да има работещи WAP настройки!

Ако искаш да поздравиш приятел, абонат на М-тел ж номера на обекта, следван от номера на приятеля т така: G-xxxx 35988xxxxxxx

Цената е 2 лв. (без ДДС)

TRUE TONES

й не си го вдигнал, ай съм те изплющял - G-2351
лайна, вдигни си телефона! - G-2363
дигни, че те убих! - G-2354
дигни, че те убих 2! G-2355
битуриентско броене с клаксони - G-6781
спечелихте още едно обаждане - G-2368
сещаш ли как вибрирам - G-2371
роподарю, искам да ви прошепна нещо - G-2356
сещаш ли ме в джоба си - G-2372
Жена робот - G-2360
отин, вдигни си телефона - G-2357
звинете, телефонът ти звъни - G-2361
bice Mail Laidy G-2349
иг секретар - G-2353
хей ту-турррр.... - G-2358
*** you! - G-2345
й мацкоо - G-2359
фрикански разговор - G-2352
уух, котьо - G-2374
едя човек-лакет брада метал китара - G-2325
sole mio - G-2519
уми Марица турутуту вариант - G-2518
уда маймуна - G-2507
ренце астматик G-2516
ълцащото прасе G-2515
еещ кон G-2511
удият кон G-2509
олк тромпет G-2344
итара - G-2321

ital OT735,Ot756 | **Motorola** A760,A780,A835,C650,C975,E1000,E398,E680, 00,V220,V3,V300,V400,V500,V525M,V620,V80 | **Nokia** 3660,5140,6170,6230, 00,6260,6600,6630,6670,6820,7200,7260,7270,7280,7600,7610,7650,7710,N Gage nasonic G60,X400,X60,X70 | **Sagem** myX 8, myX5 2 | **Samsung** A800,C100, 15,D500,E105,N620,P730,S100,S105, S200,S300,S500,T100,T108,V200,X105 arp TM 100,TQ GX10,TQ GX30 | **Siemens** S55,S57 | **SonyEricsson** K500, 00,P800,P900,P910i,S700i,T610,T618,T620,T630,Z1010,Z200,Z600

МЕЛОДИИ

ичето Номер едно - G-2724
услана Dance with Wolves G-5718
eyonce Naughty Girl G-4923
eyonce Ft Sean Paul Baby boy G-4932
cent In Da Club G-2316
cent P.I.M.P G-4294
cent Ft Olivia Candy Shop G-4301
minem Lose yourself G-4887
minem Cleaning out my closed G-4881
minem Toy Soldiers G-4898
nastacia Sick and Tired G-4318
zone Despre Tine G-2791
anu Chao Me gustas tu G-3522
ammstein Amerika G-3532
TP Цвете от луната G-2733
нга Чанга G-2632
, погоди! - G-2629
ранжева песен - G-5204
адмосковные вечера G-2741
итмова Mission Impossible G-2862
итмова Кръсникът - G-6114
утболни Glory Glory Man United G-2654
утболни Manchester United O'Shea - G-4975

ТЕМИ

G-2417

G-2410

G-2416

G-2415

G-

Темите се поддържат за телефони Sony Ericsson - T290i, 230, 2

G-2391

G-2390

G-2397

G-2393

G-2502

G-2500

G-2395

G-2398

G-

Темите се поддържат за телефони SonyEricsson - T610, T616,T618,T628,T630,T637,Z6

G-4848

G-4853

G-4865

G-7925

G-4798

G-4828

G-4825

G-4841

G-

Темите се поддържат за телефони Nokia - 660

КАРТИНКИ и АНИМАЦИИ

картинки

G-3283

G-3282

G-3281

G-3284

G-3285

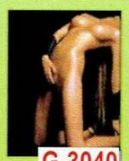
G-4688

G-

картинки

G-4613

G-7564

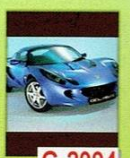

G-3040

G-7463

G-4622

G-3050

G-4655

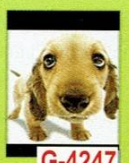

G-2994

G-

анимация

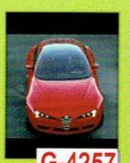
G-6472

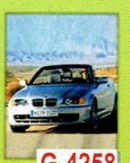
G-4088


G-4247

G-4118

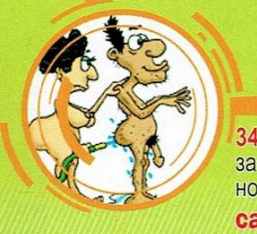
G-4115


G-4257


G-4258

G-4343

G-



ЕРОТИЧНИ АНИМАЦИИ

34 Анимирани Пози Кама Сутра
за напреднали и начинаещи с
номера G-5209, G-5210....G-5242
само за лица над 18 години!!!

За помощ и информация: 0885 760 864; 0899 529 061; support@yakoe.com

Графиката вече не придава смисъла....

Автор: Kopacha

Тези дни си говорихме с колегата Драго за спазмите, които разтърсват все по-силно PC гейминга. Снощи, седнал на ракийка с приятели, отново се забих в подобни теми и в хода на леко заваления диалог стигнах до наистина притеснителен извод: Графиката при игрите, макар и да е все по-близка до това, което наричаме фотореализъм, вече не е движещата сила за качеството им. Дори по-лошо - вече до голяма степен я приемаме за даденост. А когато тя е основна предпоставка, за да пуснем някое ново заглавие, често стигаме до болезнения извод, че това на харда ни са просто едни шарени екскременти.

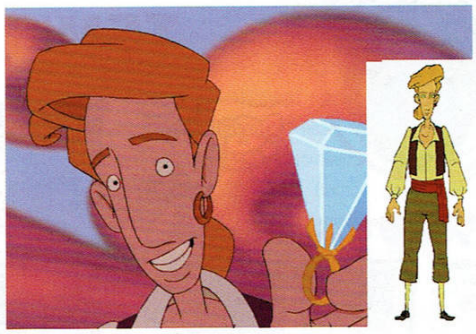
Едно грозно и дълго подтискано усещане се бе стаило от много време у мен и като че ли всичко, което се изписа/изчете/каза/показа на последното **E3**, му даде силата да добие ясна форма в тези размисли.

За пример, напоследък рядко ми се отдава възможността да седна и да се вглъбя в някоя игра по начина, по който го правех преди. Все се питах, защо е така при положение, че последните PC заглавия, минали през ръцете ми, бяха все неща от класа. И въпреки това рацъквах някак... индиферентно И в момента, в който приключех с някоя игра, забравях за нея. Като се замисля, май единствено простичкият, но предизвикателен симулатор **Silent Hunter III** оцеля след „чистката".

След онази ракиена вечер, обаче, си пуснах **Castlevania** за NES и играх като обезумял до 2 часа посред нощ. Е това, точно това не ми се е случвало от много време с никоя от новите, толкова лъскаво прокламирани, титулувани и лансирани като шедьоври игри. Графиката просто нямаше значение в случая, не беше тя нещото, което ме прикова към тази малка и стара (почти) колкото мен игра. Привлече ме чистото удоволствие. Сантименталните спомени, ако щете.

Графиката в последните години се превърна във фактора, който само излъсква и придава нов вид на вече доказани и предъвквани игрови концепции. Но за съжаление много малко от тези лъскави *повторни опити* носеха атмосферата на родоначалниците си.

Какво се случва с този бизнес? Бях се засилил да използвам думата „изкуство", но тя някак ми приседна... Как художествената галерия се превърна в селски пазар?!



Правейки една **E3**-ретроспекция на събитията, показаните игри, демонстрираните новости, се почувствах като турист сред лъскавите парцали на Капалъ Чарши. Разработчиците наблегнаха на *шареното*, но не и на *интересното*.

А още по-забавни са реакциите на масите, които приемат с отворени обятия всичко, в което е налят по-голям бюджет за реклама и гръмки медийни изяви. Демонстративно пренебрегвайки малките, грозновати... и стойностни неща.

Електронната гейм индустрия започна все повече да губи облика си на изкуство (уф, изплюх я думата най-сетне). Което е съвсем закономерен резултат от факта, че добре изглеждащите и елементарни до глупост концепции продават. И да – за всичко е виновна графиката.

Едно от най-големите падения, лично за мен, беше когато една от любимите ми поредици мина в триизмерния свят. Говоря за последния **Monkey Island**. Разработчикът сякаш забрави, че не железарията в един компютър или конзола, а още по-малко супер шарената графика, превърна тази поредица в незабравимо игрово изживяване за няколко поколения. Направиха го хуморът, интересните сюжети, загадките... всички тези елементи на геймплея, които бяха варварски потъпкани в тази отчайваща последна част.

Сещам се и за съвсем прясно изказване на един от дизайнерите на задаващия се **Ghost Recon 3**, който освен всичко останало е и Nex-Gen заглавие: *„При досегашния хардуер, аз като дизайнер все казвах на програмистите, че искам още и още и още. Повече текстури, повече полигони... А те ми отговаряха – Е, да, ама повече не може! Докато сега просто ме питат – А, какво още ще желаеш?"*.

Дали наливането на пари във все по-високорезолюционни, високотекстурни, високотехнологични заглавия е единственото нещо, убиващо изкуството в игрите, или си говорим за най-обикновено изчерпване, ми е трудно да преценя.

Но във всеки случай, това е безспорно един от движещите фактори, подвеждащ нароилите се като кошер компании разработчици и разпространители да творят щастливо разни безсмислени шарении.

Предлагането е твърде голямо, търсенето - доста по-малко. Честно, кажете си, коя е генералната спънка за всеки от нас да играе в пъти по-интересната и забавна **Dune II** вместо лигавия и про-американски пропагандиращ **C&C Generals**? Със сигурност графиката! Но пък, кое превръща едно заглавие като **GTA** в това, което е? Ами със сигурност *не* графиката!

И може би наистина е дошло времето всеки от нас да си зададе и въпроса – заради едните пусти текстури ли играем?!

ели Милена Илиева и Теодора Атанасова
ция Xground Models
ограф Александър Коцев
Ивайло Андреев
я Gamers' Workshop

АКО ПИЦАТА ВИ ПРИСТИГНЕ ПО-БЪРЗО ОТ ВАШИЯ E-MAIL, ДАЛИ НЕ Е ВРЕМЕ ЗА ПРОМЯНА

Специални условия за интернет клубове

InterBGcom

ЗА ЕДИН ПО-БЪРЗ СВЯТ

С оптичната връзка, която ти предлагаме, твоят интернет ще бъде различен. Ще откриеш нови удобства и възможности, за които не си предполагал, че съществуват.

Ще ги откриеш бързо, много бързо!

л. България № 1, НДК – Интернет център | тел. 963 38 70 | e-mail: info@interbgc.com | www.interbgc

PHONOROLA

InterBGcom

Internet and Telecommunication co

Инфо цент

02/ 96 96 6

НЕЩО ДА КАЖЕТЕ

Специални условия за интернет клубове

www.phonorola.com

5 лв

10 лв

20 лв

40 лв

E3 ЗАВИНАГИ!

Изглед на грандиозното Експо от „птичи полет"

Автор: Duffer

Над 70 000 посетители от 79 страни. Повече от 400 изложители на 50 000 квадратни метра изложбена площ. Около 5 000 демонстрации на компютърни и видео-игрални продукти, 1 000 от които показани за пръв път на Експото. Над 100 милиона души, проследили Шоуто онлайн. Серия анонси на следващото поколение игрални платформи - предвестници на нова ера в света на дигиталните развлечения. Накратко (и според организаторите от *Entertainment Software Association*) най-доброто **Electronic Entertainment Expo EVER**!

Разочароваща липса на сериозни заявки за драстични, бъдещи гейм-иновации. Нищо, което дори в малка степен да се доближи до смайващия анонс на **DOOM 3** през 2002 или **Half Life 2** на E3'2003. Тотална доминация на развлекателния хардуер над развлекателния софтуер. Експото категорично доказа – не с думи, а с цифри – края на PC гейминг ерата, краха на тази платформа - както технологично, така и по отношение на ексклузивен софтуерен съдържание.

Накратко (и според голяма част от редакционния ни екип) - най-разочароващото **E3 EVER**!

Някъде между тези две мнения, застанали на срещуположни полюси - оптимизъм/песимизъм, различни като слънцето и луната, като **Xbox 360** и **PlayStation 3**, се крие истината за тазгодишното Развлекателно Експо №1.

10 години E3

Някога, в началото на чудните и вълшебни '90 години на миналия век, преди **Electronic Entertainment Expo** съществува едно друго шоу, наречено **Consumer Electronic Show (CES)**. **CES** се провежда два пъти годишно: зимно изложение в Лас Вегас и лятно, което най-често се организира в Чикаго, но понякога пътува и до други градове. **CES** е страхотно шоу, поне що се отнася до мащабите. Проблемът е само един – хората, които го посещават, а и тези, които го организират, си нямат и идея какво да правят с компютърните и видео игрите, които се промотират на него. **CES** е чисто технологично шоу (по-точно експо за битова техника), по чиито фирмени щандове дефилират продукти като хладилници, аларми за коли, телефони. На лятното шоу долните етажи в изложбения център са запазени за... порнографски продукти! Същевременно някои от най-големите гейм-компании показват продуктите си на горните етажи!

През 1995г. игралната индустрия един вид се „развежда" със **CES** - най-вече поради факта, че на нея се гледа като на грозния и пълчив (а по тази причина – не особено желан) братовчед на Голямата Електронна Индустрия. По време на зимното шоу същата година всички гейм-продукти се показват в самостоятелна палата, извън основната изложбена площ. Това се случва през Януари. В Лас Вегас.

Същевременно едно от преките следствия от разследването на Щатския сенат по въпросите, свързани с насилието във видео игрите, е създаването на нова организация с контролни функции – *Interactive Digital Software Association* (*IDSA*, прекръстена по-късно на *Entertainment Software Association (ESA)*). С появата ѝ вече не се налага видео и компютърните игри да се представляват посредством трети страни или асоциации. Гейм-мейкърите припознават *ESA* като тяхна собствена търговска организация и обявяват намерението си да създадат и собствено търговско изложение, отделно от **CES**. Идея, която намира плодородна почва в лицето на гиганта *SEGA America*, обявил се веднага в подкрепа на новото начинание. По-консервативно настроените *Nintendo America* продължават да поддържат **CES**.

В началото на 1995г. *IDSA* съобщава на всеослушание името на новото си Шоу - **Electronic Entertainment Expo,** или просто *E3*. *SEGA,* разбира се, се включват веднага, докато *Nintendo* разбират, че ще се наложи да преглътнат гордостта си едва по-късно, виждайки как за участие се записват компания след компания.

Още със самото си създаване **E3** се превръща във феномен. То започва като ГОЛЯМО шоу (на първото експо през '95 присъстват над 50 000 посетители) и от тогава до сега, вече 10 години, то не спира да се разраства – растеж, отразяващ непрестанното увеличаване на мащабите на игралната индустрия.

E3'2005

Тазгодишното **E3** беше Голямо шоу. Казано по друг начин – **THE E3**! Иска ни се то да бе такова заради плеядата ултра-иновативни, смайващи игрални заглавия, представени на Експото. За съжаление блясъкът на **E3'2005** се дължи основно на едно събитие: представянето на новото поколение конзолен хардуер. Заявките за революционализиране на света на гейминга от двамата големи играчи на пазара: *Sony* и *Microsoft*, действително звучат смайващо и грандиозно. И **Xbox 360**, и **Playstation 3** не изглеждат просто върхови в технологично отношение, те изглеждат фантастично (по-точно като научна фантастика), тотално смазващо всичко, което се очаква да ни предложат персоналните компютри в близките година-две. Спорът „коя е по-добра-

та гейм и мултимедийна станция" се очертава да бъде невиждано ожесточен и вероятно ще е основната интрига за дълъг период в бъдеще време, като най-вероятно ще завърши с реми или нещо близко до конзолен пат.

Що се отнася до *Nintendo*, те общо взето не показаха нищо съществено – и след Експото **Revolution** звучи по-скоро като красиво пожелание. Защото революцията вече е факт – двата гиганта я демонстрираха.

И тъй като на колегата Коралски се падна нелеката задача да ви запознае в детайли с новата конзолна генерация, аз ще се ограничa само до общи впечатления и размишленията, на които ме наведоха пресконференциите на тримата Големи.

Xbox 360 (Microsoft)

Вече може би знаете, че и трите компании не изчакаха началото на същинското **E3,** за да обявят продуктите си. Анонсите им се състояха в рамките на седмицата преди самото Експо, а конкретно *Microsoft* избраха за сцена на презентацията си ултракомерсиалната *MTV* - само по себе си показателно решение за бъдещата ориентация на конзолата. *MTV* е олицетворение на съвременната поп-култура, факел на generation next (поне що се отнася до белите западни нации). Избирайки *MTV, Microsoft* прицелиха посланието си в строго специфична, конкретна група потребители. От едната страна на уравнението е „гръбнакът" на съвременния гейминг, а именно представителите на силния пол на възраст между 18 и 34 години. За тях е мощният хардуер, стилният нов дизайн и купчината феноменално изглеждащи hi-def игри - от **NFL Madden 2006** до **Project Gotham Racing 3**.

Microsoft обаче (а също така *Sony* и *Nintendo,* между другото, но за това - по-късно) си поставят далеч по-амбициозна задача: привличане на много нови социални групи и хора, традиционно необвързани с гейминга. Това са най-вече младите жени и момичета, а също така т.нар. casual gamers (тези, които играят само от време на време).

За целта *Microsoft* наблегнаха не толкова на досадните технически детайли (както сториха *Sony*, например), а показаха солидния набор от допълнителни услуги, които ще поддържа **Xbox 360**. Нещо повече - те заявиха открито намерението си да достигнат до по-широка аудитория от най-разнообразен вид.

Става дума най-вече за *Live!* свързани услуги, които ще включват много повече идеи и функционалност от това, което се предлага в момента за **Xbox 1**, като при това далеч ще надхвърлят традиционната концепция за онлайн мултиплейър.

Говори се за ингейм реклама, за мултиплейър мачове, организирани от големи корпоративни спонсори, с осигурен от тях солиден награден фонд, със стотици участници и десетки хиляди зрители, наблюдаващи ставащото онлайн, в реално време; чува се за тоновe downloadable content - ежедневно обновявани карти, нива, оръжия, модели автомобили, скинове и т.н. – достъпни за сваляне срещу минимална такса; за разширения и игри, издавани „на серии", подобно на телевизионните сапунени опери. С една дума: *Microsoft*. Пичовете никога не са били почитатели на „дребните неща" – мащабите при тях винаги са гигантски.

Разбира се, от тези щедри обещания човек може както да се изпълни със светла надежда за бляскавото гейм-бъдеще, така и да го полазят тръпки. Отсега си представям FPS игри, в които отвсякъде ме посрещат корпоративни логота, интригуващи игрални серии, чийто финал така и не доживявам, по причина че са спрени от „производство" по средата, тъй като не са достигнали желаната от пъ-

блишъра степен на пазарна възвращаемост и прочее и прочее.

Но да не бързаме с мрачните (респ. светли) прогнози и празни спекулации. До излизането на новата конзола има още поне 6 месеца, а след това само бъдещето ще покаже.

Playstation 3 (Sony)

Много сериозна, професионална и технически солидно подплатена демонстрация. *Sony* бяха наблегнали основно на смазващата хардуерна мощ на следващото поколение **Playstation** и ако целта им е била да ме оставят буквално с отворена уста, благоговеещ пред японския хай-тек гений – е, признавам, успяха.

Феноменалният **Cell** в комбинация с новата графична система на *NVIDIA*, показателно наречена **Reality Synthesizer** (или **RSX**) осигуряват 35 ПЪТИ по-солидна изчислителна мощ от тази на **Playstation 2**. Сам по себе си **RSX** ще предложи ДВА ПЪТИ по-солидна производителност от тази на две **GeForce 6800 Ultra** карти в SLI режим! И ако това не ти звучи достатъчно впечатляващо, почакай да видиш филмчетата, показващи моменти от реалния геймплей, който този невероятен хардуер ще захранва!

Единственият неприятен момент тук е, че доста ще трябва да почакаш за последното. Това е за момента и ахилесовата пета на новия PS3 - липсата на "must have"(т.е. на „задължителни") заглавия, като например бъдещия шедьовър на *Epic* - **Gears of War**, предназначен ексклузивно за Xbox 360.

Единственият неприятен момент тук е, че доста ще трябва да почакаш за последното. Това е за момента и ахилесовата пета на новия **PS3** - липсата на „must have" заглавия.

Докато *Microsoft* очевидно залагат на старата формула с „ексклузивните" заглавия, успяла да изстреля **Xbox 1** от 0 до 20 милиона продадени конзоли, *Sony* разчитат на неограничените възможности за гейм-разработка, които предлага новата им платформа, за да привлекат максимален брой дивелъпъри.

Като цяло, впечатление прави фактът, че почти всичко интересно (като изключим „ексклузивите"), което ще се появи за **PS3**, ще го видим и на **Xbox 360** - т.е. всички извън „домашните" гейм студия ще се прицелят едновременно и в двете платформи.

Дори и при това положение обаче, много от малките и средни дивелъпинг компании няма да съумеят да оцелеят в условията на next gen игралния пазар. Неминуемото нарастване на обема на средствата за разработка ще доведе много студия до лимита на конкурентните им способности. В резултат ще станем свидетели на още по-засилваща се тенденция към сливане и поглъщане на по-малките игрални студия от развлекателни гиганти като *EA, Sony, Microsoft, Vivendi*.

Конзолата на *Sony* ще се появи на пазара около половин година след дебюта на **Xbox 360** - основно предимство, на което разчитат *Microsoft*, за да съумеят да поведат в борбата с „вечния" си противник.

Revolution (Nintendo)

Да, признавам - големите „N" бяха най-неубедителни със своята презентация. Не показаха нищо конкретно. За сметка на това пресконференцията им беше най-забавната и интересна. С много чувство за хумор и доста премерено, *Nintendo* обявиха новата си Революция, която за съжаление засега все още си остава добре пазена тайна. За сметка на това демонстрираха няколко доста луди (запазена марка на *Nintendo*) заглавия за портативната си конзола **DS**, сред които се отличаваха обещаващият да се превърне в нещо култово **Electroplancton** и претендентът за титлата „Тамагочи на 2005" - **Nintendogs**.

Вярно е, че и тримата играчи на конзолния пазар обещаха в една или друга степен обратна съвместимост със старите заглавия, но като че ли обещанието на *Nintendo* звучи най-примамливо: свободен, онлайн достъп до архив от игри, съставляващи сами по себе си цялата 20 годишната история на компанията: от **NES** и **SNES**, през **Nintendo 64** до **GameCube**.

Откровено казано, целите, които си поставят трите компании и намеренията, които огласиха на **E3**, до голяма степен съвпадат: разширяване на гейм пазара, привличане на нови групи играчи, революционализиране на гейминга. За последното всяка от корпорациите предлага своя собствена визия: за *Microsoft* пътя е HD революцията и новата мрежа от *Live!* услуги. За *Sony* - смайващата хардуерна платформа, предоставяща в ръцете на гейм-дизайнерите средства и инструменти за разработка с уникална мощ.

Що се отнася до намеренията на *Nintendo* - те останаха мъгляви. Но верен на себе си, неповторимият *Satoru Iwata*, президент на компанията, завърши анонса на **Revolution** със следното изречение: *„Ние си поставихме за цел да създадем платформа, на която великите идеи да триумфират над великия хардуер!"*

Признавам, че от всички щедри обещания, които чух в рамките на тези анонси, това беше единствената реплика, която ми вдъхна надежда за посветлото, иновативно и креативно бъдеще на next gen гейминга.

PC платформата - а сега накъде?

Останал в сянката на next gen конзолите, добрият стар PC като че ли нямаше какво ново да покаже. В края на краищата ние - PC играчите - сме свикнали и с високо-резолюционна графика, и с анти-алайъзинг, и с реалистична физика и партикъл ефекти. Макар те да изглеждат като следващото голямо *УАУ!* за конзолните потребители, за нас са даденост от години. Графичната „революция", която те предлагат, не ни впечатлява по една основна причина - за нас тя е old news. За това ние казваме: хей, *Sony, Microsoft и Nintendo*! Пробутвайте визуалните си „революции" другаде. Опитайте се да впечатлите с тях **Xbox, PS2** и **GC** юзърите! Ние отдавна се нагледахме и наситихме на подобни неща. Това, което ние искаме от разработчиците на PC заглавия, са оригинални гейм концеп-

ции, нови идеи, революции на мисълта! Или ако не това, то поне повече зрялост на установените жанрови фундаменти, повече професионализъм на реализацията, изчистени от недомислици и откровени малоумия игрални франчайзи. И ако ще черпят идеи от киното, телевизията или дори от музикалната индустрия, да го правят умно за Бога!

Да вземат пример от *Starbreeze Studios*, дявол го взел! Толкова ли е трудно?

Нов живот за онлайн световете. Putting RPG back in MMORPG.

Очевидно следващото поколение конзоли предявява сериозни претенции към жанра, в който засега PC платформата е едноличен владетел – масовите онлайн игри. За щастие производителите на подобни заглавия, заложили на PC платформата, осъзнават мащабите и сериозността на тази заплаха и са готови да отговорят подобаващо на нея.

Голямо предимство за PC базираните MMORPG-та е концептуалната зрялост на игралното съдържание, натрупано през годините. Докато на *Sony* и *Microsoft* тепърва ще им се наложи да се сблъскват с гордиевия възел от проблеми, свързани с изграждане на масивни онлайн мрежи, поддръжка и прочее чисто инфраструктурни проблеми, за компании като *NCsoft* (**Lineage, Guild Wars**) и *Blizzard* (**World of Warcraft**) те са вече повече или по-малко минало. Разбира се, това най-малкото би трябвало да успокоява когото и да било. Защото няма нищо по-лесно за мастодонти като *Microsoft* и *Sony* просто да си платят и тези разработчици да заработят за тях. Вече станахме свидетели как безспорно кадърна фирма като **Bungie** заряза PC пазара и заработи изцяло и единствено за **Xbox**.

Добрата новина за PC MMORPG-та се състои най-вече във факта, че разработчиците на подобни заглавия най-после решиха да скъсат с изтърканите **EverQuest** клишета. Нещо повече - след намесата на вездесъщите *Blizzard* на пазара и тоталната доминация на **World of Warcraft**, повечето студия предпочетоха вместо да се конкурират с тази концепция, да излязат с нещо ново, непознато и различно.

Guild Wars, например, ще предложи драстично нов подход към игралната динамика, както и нов модел за пазарна реализация и възвръщаемост. Заглавия като **City of Villains** разчитат на страхотната си, иновативна PvP система, включваща строежа на бази. **Auto Assault** пък ще се играе като **Diablo**, но с автомобили! **Age of Conan** разкри крайно оригиналната идея за хибридно RPG/MMORPG: част от играта акцентира върху самостоятелната кампания, а след приключването ѝ играчът може да продължи да развива героя си онлайн. *Blizzard* също не възнамеряват да лежат на стари лаври и представиха **Battlegrounds** концепцията. В крайна сметка изглежда, че MMORPG игрите най-после започват наистина да се диференцират една от друга, да придобиват истинска уникалност, вместо просто да се имитират взаимно.

„Зрелият гейминг"

Факт е, че на тазгодишното **E3**, като че ли бяхме лишени от „развлекателното" присъствие на откровени гейм-боклуци. Може би гейм-компаниите най-после започват да прилагат по-ситен филтър на истински шитливите концепции още на стадий предварителни концепции? Още повече, че много анализатори твърдят, че неколкократното покачване разходите за разработка твърде вероятно ще ограничи броя-та на посредствените игри. Амин!

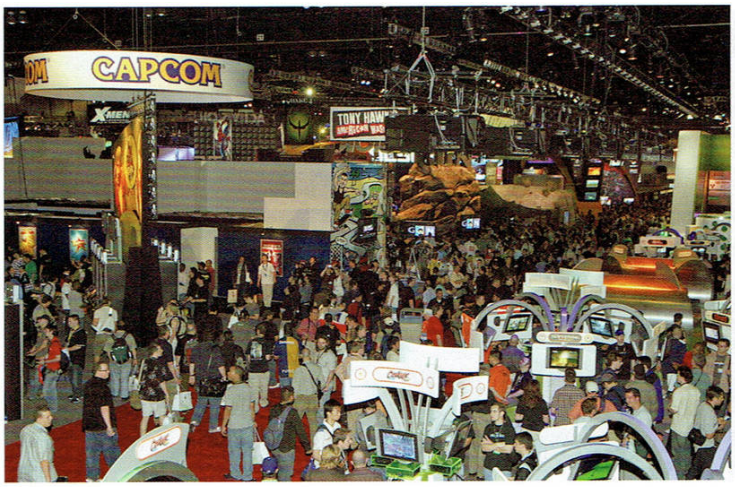
За съжаление не видяхме и нито една истинска, революционна, „УАУ!" игра - поне нищо от ранга на **Half Life 2** или **Doom 3**. Най-близко до това беше **Spore** на култовия *Will Wright* и показаната на закрити врати **Pray** на *3D Realms* и *Human Head* (**Rune**), поради което присъствието ѝ на експото остана някак незабелязано. Впрочем, парадоксално, но ето как се случва, че феноменално иновативната **Pray**, която предизвика абсолютен фурор и наелектризира с грандиозни очаквания феновете на FPS жанра през 97-ма, чиято разработка *3D Realms* спряха през 98-99-та година, заради – поне както се говореше тогава – започване на работа по по-перспективния **Duke Nukem Forever**, в крайна сметка май все пак ще се появи преди него. Или за разлика от него – все още не се знае със сигурност, макар в последния си брой *PC Gamer* да огласи новината, че нов Дюк все пак ще има. Показаните, както споменах при затворени врати, филмчета от **Pray**, недвусмислено разкриха факта, че ако през 98-ма заглавието е изглеждало революционно, то днес, след като години наред жанрът тъпче на едно място, иновативният ѝ заряд не е загубил и кьорав електрон. Дори напротив!

Колкото до **Spore** и *Will Wright* - няма как да не отчетем обстоятелството, че пичът направи цяла планина пари за **EA** и да му позволят подобни творческо-експериментални „залитания" е най-малкото, което могат да направят за него. Предполагам никой в развлекателния концерн не гледа сериозно точно на този проект на Уил - по-скоро го оставят да се забавлява в свободното си време.

Като цяло, за поредна година Шоуто беше гъсто наситено със закономерна поредица от „сигурни" залози: продължения на съществуващи франчайзи (**Civilization IV, Quake IV, Call of Duty 2, Unreal Tournament 2007**) и игри, базирани на известни кино продукции (**The Godfather, King Kong, Scarface**).

И все пак - какво става с PC гейминга?

Да, на PC сцената беше доста по-спокойно, отколкото на конзолната арена. В никакъв случай не съм склонен да се съглася с хората, побързали да обявят PC гейминга за мъртъв, а почитателите на тази платформа за едва ли не обречени на конзолно бъдеще. Макар сериозните индикации в тази посока да не липсват и подобни залози да не се базират на празни приказки, а на смразяващото технологично превъзходство на новото поколение конзоли – безпрецедентно, предвид факта, че до-



сега винаги PC хардуерът беше сериозно превъзхождащ, аз предпочитам да съм оптимист. Нека не забравяме как преди няколко години мнозина предричаха и кончината на конзолите. На **E3'2005** бяха представени достатъчно силни, качествени заглавия, които да осигурят бъдещето на PC-то като солидна игрална система поне за още 2 години напред. Няма как да не призная, че за разлика от преди 3-4 години, те са значително по-малко на брой, но лично аз гледам на PC гейм индустрията като на боледуващ, а не умиращ субект.

На FPS фронта видяхме цяла плеяда дългоочаквани заглавия, като **S.T.A.L.K.E.R., F.E.A.R., Quake 4, CoD 2, UT2007, Enemy Territory: Quake Wars, Company of Heroes, Serious Sam II.** Да не говорим пък за **Pray**.

Очевидно най-популярният през последните години PC жанр няма да предложи наводнение от смайващи и революционни заглавия, но поне някои от тях ще се доближат до подобно определение, а достатъчно количество от останалите ще се характеризират с качество, което да задоволи и най-претенциозните.

Стратегическият жанр също имаше с какво да се похвали: **Age of Empires III** и новия **Rise of Legends** (продължение на супер успешната **Rise of Nations**) блестяха с визуално и концептуално великолепие, невиждано досега на RTS сцената. За продълженията на култови класики като **Civilization** и **Heroes of Might and Magic** думите са просто излишни.

RPG феновете също имат с какво да „оплакнат" окото. Срещу безкрайните **Final Fantasy** анонси за всяка от новите конзолни платформи видяхме фантастични неща, като продължението на известната **Elder Scrolls** поредица (**Oblivion**) - едно от най-амбициозните ролеви заглавия към днешна дата. PC ексклузивът **The Witcher** на поляците от *CD Project*, който, въпреки че е базиран на вече доста старичкия **Odissey** енджин на *Bioware* (**Neverwinter Nights**, **Knights of the Old Republic**), от ден на ден изглежда все по-впечатляващо - и като визия, и като идеен заряд.

Да не забравяме и предстоящия **Dungeon Siege II**, за съжаление само загатнатия **Fallout III** на *Bethesda* и задаващия се **Fable: The Lost Chapters** - специално издание за PC. С нетърпение очакваме и **Gothic III** на немците от *Pirahna Bytes*, за който всички твърдят, че ще е „по-добрият" **Gothic**.

Разбира се, в горните редове говори оптимистът в мен. Песимистът не може да си затвори очите за факта, че на фронта на PC-то като цяло цареше затишие. Интересни размишления се гонят в главата ми в тази връзка. Изглежда всички „големи риби" в бизнеса са се насочили към многообещаващия нов конзолен пазар, оставяйки най-после PC дивелъпърите на спокойствие – да работят и творят, без някой мастит разпространител да им диша непрестанно във врата. Може би, след като получат така необходимото им време за работа, непритиснати от безумни срокове и маркетингови свръхочаквания, PC дизайнерите ще съумеят да се завърнат към креативните си корени, ще си припомнят доброто старо време, когато игрите се правеха не само за пари, а предимно за развлечение.

Оттичащи се мисли

E3 нахлу с какофония от звуци, форми и цветове и после отшумя – както всяка година. Но отзвукът от случилото се на него ще продължи да кънти из коридорите на гейминга като ехо, разнасящо едно сакрално пророчество, гласящо следното: *„Очаква ни сериозно разместване на пластовете в игралния бизнес. Предстоят дни на промени - драстични промени, след които светът на електронните развлечения вече никога няма да бъде същият."* Какво и как ще се промени? В каква точно посока ще поеме индустрията през следващото десетилетие? Сигурен съм, че дори *Кен Кутараги* и *Бил Гейтс* не биха могли да отговорят с точност на този въпрос. Но накъдето и да се отправи тя, едва ли има опасност някой от нас да се изгуби в задаващата се буря. Защото и занапред ще има един голям ориентир, сигурен маркер за навигация и неговото име е **Electronic Entertainment Expo**. Що се отнася до часа и датата, те вече са известни - *L.A. Convention Center* от 10 до 12 Май 2006г.

Babes of E3

Винаги сме били на принципа „Гледам, гледам и по-хубави от нас няма", но от това E3 за кой ли път се уверихме, че уравнението (с много малко изключения) красота и млада американска девойка дори от математическа гледна точка е трудно осъществимо. Ето защо:

MMO игрите на E3

Новите хоризонти на гейминга

Автор: doomy

В откриващия материал за тазгодишното изложение споделихме с вас все по-ясно очертаващата се тенденция производителите да се насочват към този вече не чак толкова млад игрален пласт. В близките година-две MMO игрите ще продължат да бъдат един от постаментите, крепящи съществуването и развитието на PC гейминга. Превръщането на Световната Мрежа във все по-достъпна територия, включително и за потребители от бившия източно-европейски блок, както и съвсем новото и различно игрално преживяване, което онлайн вселените предлагат, способстваха за бързото популяризиране на жанра и еволюирането му за кратко време от един, своего рода, експеримент до широкомащабна, действително масова мания. Затова, никак не е чудно, че на E3 2005 освен популярните заглавия – част от които вече реално са на пазара – бяха представени и още около 25 игри в процес на разработка, чиито премиери предстоят в рамките на следващите 2 години. Вглеждайки се отблизо в тях, остро впечатление прави концептуалното многообразие и стремежът за интегриране в геймплея на някои крайно интересни идеи и оригинални хрумвания – сигурен знак, че на MMO-мата тепърва им предстои да се развият и изживеят своя истински възход. Разбира се, имаше и заглавия, които заложиха на изпитани схеми или пък се откроявах с подчертаната си екшън-ориентираност, подкрепени от мощни графични енджини. В този материал сме подбрали няколко от по-широко представените на E3 2005 фирми и MMO проекти.

Turbine

Това е компанията, предизвикала като че ли най-голям интерес сред феновете, главно поради наличието на две заглавия, които могат да се продават само с имената си.

Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Всичко тук е ясно. Съвсем очаквано и D&D вселената се пренесе онлайн. Играта ще използва преработена версия на 3.5 изданието на D&D правилата, като корекции са направени с оглед излизането на онлайн сцената. Разработчиците твърдят, че инстансите ще играят основна роля в играта, като се обещават доста добри рандъм генерирани подземия, даващи стимул на играчите да ги преминават повече от веднъж. **D&D Online** е в доста напреднал стадий на разработване, като всички присъствали на презентацията са останали впечатлени от графиката и удобното управление. В добрите стари традиции на D&D игрите, ще разполагаме с възможности за мулти-клас герои, а първоначалният лимит на левълите ще бъде 20, като се обещават множество и навременни ъпдейти и мини-експанжъни. Странното е, че в началния release, PvP изобщо няма да присъства, като всичко ще бъде насочено към кооперативното PvE. Това може и да изиграе лоша шега на разработчиците, но ролевите заглавия, експлоатиращи тази вселена, винаги са били с подобна насоченост, така че ще видим как ще се развият нещата и тук. Играта можем да очакваме по Коледа.

Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar

Отново логичен ход, въпреки че е малко странно как една компания е успяла да се докопа до два толкова гръмки франчайза. Все пак, по въпросния се работеше заедно с *Vivendi*, но нещата не потръгнали и сега заглавието е променено от първоначалното **Middle Earth Online** на **Shadows of Angmar**. Основният коз в ръкава на играта ще бъде тясната обвързаност на действията ни със заобикалящия свят. Тоест, ще

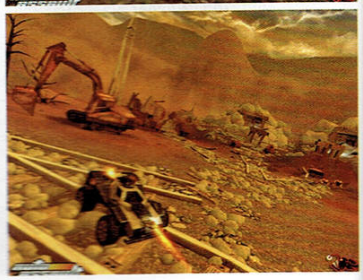
има динамична система от куестове, която ще зависи както от нашите предходни действия, така и от тези на останалите играчи. Как точно ще бъде реализиран този момент, все още никой не знае. Подобно на **D&D Online,** и тук ще имаме тясна обвързаност с инстансите, което явно е на мода. Поради разрива в отношенията между *Vivendi* и *Turbine*, играта се очаква някъде към първата четвърт на 2006, въпреки че преди бе обявена за тази есен.

NCSoft

Корейците убедително се очертават като една от най-големите сили на MMO сцената и, както личи, ще се задържат там още дълги години. Вече натрупали завидна репутация и капитал, те си позволиха не само огромен щанд на изложението, но и обявиха няколко крайно интересни и иновативни заглавия. Освен с предстоящите си проекти, NCSoft изненадаха приятно и с обявяването на доста обемни (и най-важното - безплатни) добавки към набралата вече инерция ***Guild Wars****.*

Auto Assault

Искате оригинално MMO? Писнало ви е от доспехи и дългоухи елфи? В такъв случай, това е вашата игра – постапокалиптичен свят, в който вместо героични персонажи ще управлявате и развивате накачени с всякакви видове оръжия и брони *автомобили*. От видяното на презентацията играта определено изглежда в пъти по-добре от началните версии, а и вече откровено си личи ориентираността ѝ повече към екшъна, отколкото към РПГ-то. Почти всичко по околния свят е разрушимо, ъпгрейдите на возилата са прекалено много (а във финалната версия ще бъдат дори още повече), а удоволствието от гласовата координация между играчите е невероятно. В най-скоро време ще видим как от *Net Devil* са се справили с предизвикателството на оригиналничането и бягството от фентъзи-ориентираността, тъй като играта е обявена за края на лятото.



Tabula Rasa

Впечатляваща комбинация от FPS и RPG, в един футуристичен свят, където ще трябва да се изправим срещу прогресивна извънземна инвазия. Разработката не е скорошна, но преди 6-7 месеца проектът се върна почти на нулата, тъй като концепцията станала неконкурентоспособна с течение на времето. При всички положения, това е едно от любопитните заглавия и моят съвет е да имате едно на ум за него – подозирам, че ще има с какво да ни изненада приятно, след като с него са свързани имена като Ричард Гериът и Стар Лонг. Засега за приблизителна дата на излизане се спряга началото на следващата година.

Webzen

*Познати на българския и световния геймър с единственото си заглавие - цикльорската **Mu Online** - тази година пичовете имаха много солидно присъствие на изложението и с обявените заглавия най-вероятно ще се намесят осезаемо в ММО средите.*

APB: All Points Bulletin

Достатъчно е да се спомене, че играта ще представлява онлайн версия на **GTA**, както и че върху проекта работи Дейвид Джоунс – бащата на въпросната поредица. Играчите ще се организират в банди или полицейски групировки, ще се борят за територия и ще участват в масови сблъсъци

помежду си. Очертава се много екшън и PvP ориентирано заглавие, чиято игрална концепция сама подсказва, че трябва да го включим в евентуалните си бъдещи планове за онлайн игрови преживявания. Очаква се да излезе чак в началото на 2007-а...

Funcom

Age of Conan: Hyborian Adventures

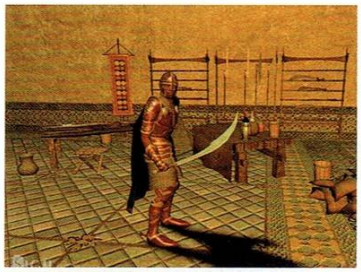
Най-интересното при това заглавие на *Funcom*, е дългата соло кампания, преди да запретнете ръкави и да се метнете в онлайн мелето. Авторите са решили, че докато не станете 20-о ниво, ще сте съвсем сами, с което явно се цели избягването на така ненавистните за всеки закоравял ММО играч „newbie" зони. Всичко

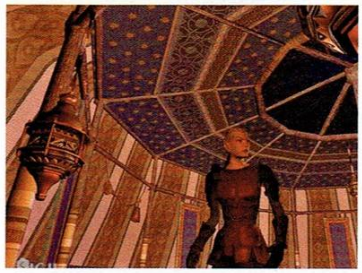
това е похвално, а и самото заглавие изглежда доста екшън ориентирано (впрочем, това се очертава като тенденция напоследък), като дори има зони на поражение и сами ще преценявате, в движение, коя част от тялото на противника ви е най-слабо защитена, насочвайки ударите си в тази посока. Заглавието можем да очакваме щом пукне следващата пролет.

Sigil Games Online

Vanguard: Saga of Heroes

Заглавието предизвика интерес още със споменаването на имената Брад Макуейд и Джеф Бътлър - създателите на оригиналния **EverQuest**.



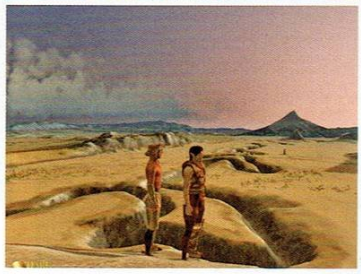


Очертава се като доста хардкор игра, изискваща посвещаване на много време и вече придобити в подобни заглавия умения, тъй че насочеността ѝ ще е предимно към старите кучета в жанра и трудно ще пробие на мейнстрийм пазара, когато се появи догодина.

Farlan Entertainment

Dark and Light

Около това интригуващо заглавие, обещаващо огромен и жив свят, с чудесна графика и без лоудинг зони, се шуми отдавна. Характерното за него е, че ще бъде подчертано PvP ориентирано, като в името на тази цел ще служат множеството ивенти и тур-



нири, създавани от разработчиците. Единственият плашещ момент е липсата на Dungeons...

Това бе част от най-дискутираните и очаквани игри на изложението тази година. Редом с тях задължително трябва да споменем още **Imperator** (крайно обещаващо футуристично заглавие тип **Anarchy Online**), **Twilight War: After the Fall** (ММО във **Fallout**-оподобна вселена), **Risk Your Life: Path of the Emperor** (много любопитен корейски фентъзи проект, подплатен с гигантски бюджет), **Uncharted Waters Online** (пиратско ММО), **Gods and Heroes: Rome Rising** (доста масирано и PvE насочено MMORPG) и **Pirates of the Caribbean Online** (по небезизвестния франчайз на Дисни).

На E3 2005 стана ясно едно – към този жанр започват да се стичат колосални парични потоци, което по всяка вероятност ще доведе до множество типично мейнстрийм заглавия, но наред с тях се обявяват и крайно идейни и авангардно звучащи проекти. Във всеки случай ни предстоят няколко интересни години, в които окончателно ще се разбере в каква посока ще поеме този многообещаващ клон на електронните забавления.

2K Games

Автор: SaintP

2K Games направи доста добро впечатление на тазгодишното ***E3***. Разпространителят (зад който всъщност стои *Take Two*) се е заел с богоугодното дело да ни донесе няколко особено яки заглавия до края на годината. Под големия бяло-червен неонов надпис и кино екрана на щанда на *2K* постоянно се тълпяха хора, обзети от желанието да хвърлят по едно око на игри като **Prey** и **Serious Sam II**. А в специално изградена за целта овална будка щастливците можеха да видят какво ново ще донесе и **Civilization IV**. Фирмата ще разпространява и чаканата със затаен дъх **The Elder Scrolls IV: Oblivion**, която бе показана от *Bethesda*. Ето и какво ново стана ясно покрай въпросните заглавия:

Civilization IV

Производител: Firaxis
Сайт: http://www.civ4.com/
Платформа: PC
Излиза: TBA
Жанр: Стратегия

Независимо от цифрата зад заглавието, Цивилизациите винаги са се радвали на голяма популярност сред почитателите на стратегическите игри. Типичен пример за концепция, която поради мащабността си не се износва с времето, а феновете са жадни за нови и нови трактовки на добре изпитаната формула. Въпросната, между другото, отново остава непроменена: избери си раса и се впусни в дълъг походов поход на завоевания, научен прогрес, културен цъфтеж и прочие характерни за една цивилизация занимания.

По време на ***E3*** главният дизайнер зад заглавието, Сорен Джонсън, усърдно се потеше пред един грамаден монитор, опитвайки се да обясни какво точно е различното този път. Като цяло прави впечатление, че *Firaxis* се опитват да изчистят дизайна на играта от досадни технически детайли, които развалят удоволствието. Например, винаги съм се дразнел от ефекта на индустриално замърсяване в тройката, чието почистване беше реализирано откровено нескопосано и предполагаше доста досадно кликане с мишката. Е, такива моменти няма да има повече – дизайнерите са си поставили за цел едни по-забавни и олекотени интерфейс и управление, без обаче това да се отразява на стратегическата дълбочина на играта.

Другият акцент пада върху мултиплейъра. Кооперативната игра ще е улеснена, като съюзниците автоматично ще споделят всичко – ресурси, бонуси и т.н. Ще се поддържат всевъзможни режими на игра – Интернет, LAN, hot-seat, походов интернет сървър, игра по имейл. Джонсън сподели, че се е убедил в значението на мултиплейъра в играта и хората му са забъркали непоклатима мултиплейър поддръжка.

Разбира се, ще има и десетки козметични подобрения – като почнем от 3D енджина (подобрение на използвания в **Sid Meier's Pirates**) и стигнем до разнообразни малки геймплейни нововъведения – може да избираш между два лидера за всяка цивилизация, като всеки дава различен бонус, религиите ще играят важна роля, технологичното дърво ще може да се следва по-свободно и доста други. Всичко това се чака към края на годината.

Prey

Производител: Human Head Studios
Платформа: PC, X360
Излиза: 2006
Жанр: FPS

Играта беше представена на будката на ATI и първото впечатление беше откровено негативно – *късополите фимейли* на щанда, с мръсно-оранжевите си косички и натруфени физиономии сякаш идваха от произволна българска магистрала.

За играта – **Prey** беше обявена за първи път през далечната 1995-а от *3D Realms*. Десетина години по-късно *Human Head* са се заели да довършат започнатото и най-сетне да ни разкажат историята за индианеца Томи, който по неволя ще трябва да се бие с купища извънземни в поредния фърст търсън шутър. Всъщност, „поредният" не е много на място казано, защото играта изглежда зашеметяващо и блести с интересни нововъведения.

Като за начало графиката е смазваща, програмистите са хвърлили доста труд, за да са на ниво в компанията на игри като **Doom 3**. Дизайнът на оръжията излиза извън границите на типичните фърст търсън клишета, а полигоните на чудовищата също пращят от оригинални идеи. Разработчиците обещават не само спиращ дъха екшън, но и завладяваща история, въртяща се около теми като социална отговорност, саможертвеност и някоя и друга любовна авантюра (предвид, че играта ще е 18+, дано поне дизайнерите да ни отпуснат някой и друг кадър индианско порно).

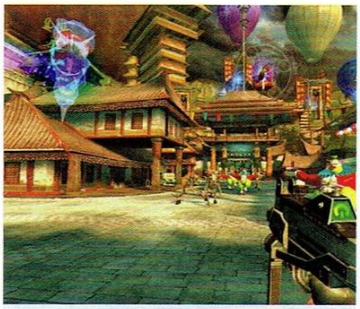
Добави към това грамаден и разнообразен игрален свят, осеян със заемки от индианската митология и ти става ясно, че *Human Head* май са намерили формулата, по която да ни предложат нещо интригуващо и стойностно.

ФИЛМЧЕ НА ДИСКА

Serious Sam II

Производител: Croteam
Сайт: http://www.serioussam2.com/
Платформа: PC; XBX
Излиза: края на 2005
Жанр: FPS

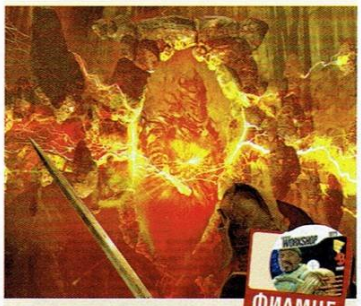
Благодарение на *2K, Croteam* също ентусиазирано показваха най-новото си творение на *E3*. И е трудно този ентусиазъм да не се прехвърли и върху теб, предвид демото, показано на шоуто. Сериозният Сам вече се захранва от нов енджин, който вдига летвата на визуалното качество доста над предшественика си, но продължава да позволява изобразяването на маса врагове на екран. Пичът, който представяше играта на будката, спомена нещо като 300, а демото не остави грам съмнения, че това е реалистична цифра. Иначе играта следва плътно стъпките на първата част – чист, брутален екшън, в който вършееш тонове врагове наведнъж. Хумористично-идиотският нюанс, станал запазена марка на **Serious Sam**, е запазен. Оръжията са повече, кое от кое по мощни и всичките – убедително озвучени. Новият енджин позволява грамадни открити пространства, в които повечето неща могат да се разрушават. Само си представи едно крайбрежно селце, в което твоите ракети сеят разрушение върху местните дървени колиби... Идилия!
За капак, ще можеш да яздиш разни зверове и да се возиш в разни превозни средства. С една дума – купон.

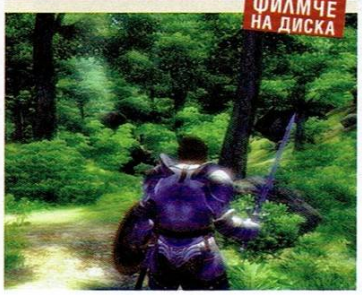


The Elder Scrolls IV: Oblivion

Производител: Bethesda Softworks
Сайт: края на 2005
Платформа: PC, X360
Излиза: края на 2005
Жанр: RPG

Ролевата игра, която няма нужда от представяне. Вече ти предложихме предварителен поглед в предишните броеве и показаното на *E3* потвърждава написаното от колегата Alex III. Графиката е феноменална и помага за създаването на огромен реалистичен свят с над хиляда NPC-та. Гвоздеят в програмата ще е уникалната ИИ система, разработена от *Bethesda*, която контролира поведението на гореописаната маса 24/7 и им позволява да го променят спрямо ситуацията.
Играта се чака към края на годината, а дотогава можеш да си препрочиташ превюто ни и да чакаш нови трейлъри и ъпдейти.





Микроскопично момче

На конференцията си преди E3, босът на Nintendo of America Реджи демонстрира най-новия представител на семейство GameBoy – Micro. Новата конзола е с изключително малки размери и може да се побере във всеки джоб. Но не си правете погрешни впечатления – екрана на това малко чудо е най-добрият и най-контрастния, който Nintendo са пускали на пазара. Мъникът ще може да плейва всички игри за GameBoy Advance, а според непотвърдена информация файлове в MP3 формат и дори видео файлове. Очаква се цената да бъде достъпна дори за българския играч, така, че в скоро време нищо чудно всички да сме въоръжени с едно такова. GBA Micro излиза в края на годината.

Свежата мръвка налази и новата джобна конзола на SONY...

Трихиксовият финал на тазгодишното **E3** бе положен от анонса на японската компания **Glay'Z**, специализирана в производството и разпространението на порно филми, че скоро започват да пускат своите заглавия и в **UMD** формат. Демек - предназначени за **SONY PSP**. **Glay'Z** е една от двете японски фирми, направили публичен анонс за подобна богоугодна дейност. А най-новите им заглавия ще бъдат налични на пазара в следващите няколко месеца. Това е напълно очаквано и естествено явление, след като от **Плейбой** в края на миналата година решиха да пуснат свое издание с фото албуми и кратки клипове за същия тип медия, малко след старта на конзолата в Америка. Друга Щатска компания, обявила намерението си да докара свежо месо на екрана на **PSP**, е гигантът в порно-бранша с вече почти 20-годишна история, **Vivid Interactive**.

1C Company

Автор: Orlinator

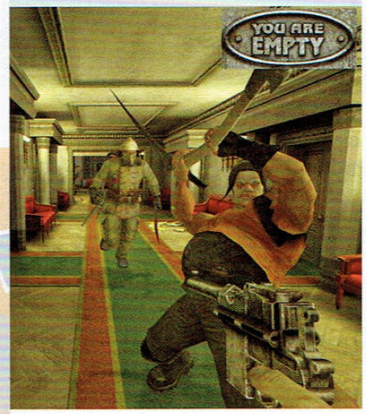
Източноевропейското присъствие на E3 беше подчертано от *1C Company* – руски разпространител и разработчик, на който дължим **IL-2 Sturmovik**. Братушките представиха общо 23 игри на изложението, като силно впечатление правят посветените на важни за руската история моменти – **Stalingrad**, **Cuban Missile Crisis**, **World War I**, **World War II RTS** и **You Are Empty**. Будка 6059 в Лос Анджелис е била затворена за посетители и само пишещите братя и представители на разпространителите са били допуснати да видят творчеството на московците.

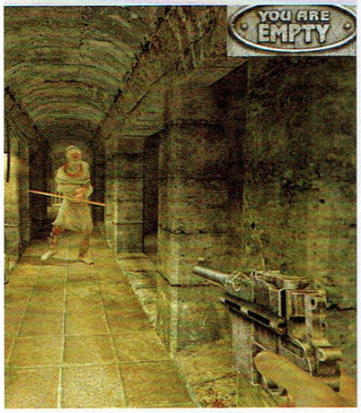
You Are Empty

Производител: Digital Spray Studios
Разпространител: 1C COMPANY
Сайт: http://www.youareempty.com
Платформа: PC
Излиза: не се знае
Жанр: FPS

Интригата в **You Are Empty** се върти около станалия вече банален супервойник, в случая заразен с неизвестен вирус, който го превръща в мутант. Драмата ще се развива в Русия през петдесетте години на миналия век, малко след колапса на САЩ в Студената война (веднъж да ги видим пропаднали в компютърна игра). Естествено, братушките не си поплюват и моментално измислят някаква осо-

бено зла машина, която заменя нормалните мозъци на хората с такива на военни машини. Поемаш ролята на един такъв типаж, който е заразен от машинката и докато избива зеленясали зомбита, медицински сестри, агенти и босове, трябва и да се запасява с нужните лекарства. Съответните зеленясали зомбита, сестри, агенти и босове пък ще са доволно простички, което ме навежда на мисълта, че ще видим един типичен, издържан в класическите традиции представител на жанра, където екшънът приижда на талази, а вразите в много от случаите се тълпят пред мерника безплатно на килограм. Ако и хуморът, който ни се обещава, е на ниво, вероятно **You Are Empty** ще бъде култова касапница, която ще ни върне спомена и трепката от добрите стари времена.





XIII Century: Death or Glory

Производител: Unicorn Games Studio
Разпространител: 1C COMPANY
Сайт: http://int.games.1c.ru/13_century/
Платформа: PC
Излиза: не се знае 2006
Жанр: Стратегия

Явно модата да се правят епични „симулатори" на история от типа **Rome: Total War** си е проправила път и до братска Русия. **XIII Century: Death or Glory** се базира на вече утвърдената концепция за глобалното планиране вър-

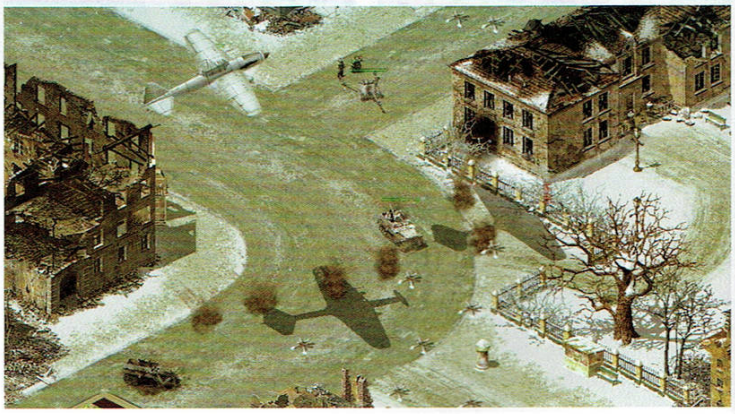
ху обща стратегическа карта и воденето на грандиозни триизмерни реалновремеви битки. Действието ще се развива – я, изненада! – през 13 век. Нациите, с които ще може да са играе, са французи, англичани, немци, братушки и... – както обяснява официалния сайт на играта – други. По примера на **Medieval Total War** ще има и допълнителни нации, чиято функция ще е само да ти тровят живота, докато се опиташ да спретнеш процъфтяваща империя. Споменава се и възможност за модифициране на екипировката на войниците, както и **Stronghold**-ски опции да си спретнеш сам неразрушима крепост. Като цяло, заемките от други заглавия ми изглеждат твърде много, за да бъде играта нещо повече от поредния клонинг, но предвид състоянието на индустрията, ще трябва да се задоволим и с това.

Stalingrad

Производител: 4X Studios
Разпространител: 1C COMPANY
Сайт: http://www.stalingrad-game.ru/
Излиза: 2005
Жанр: Стратегия

Заредени с патриотичен патос, *4X Studios* обещават да представят игнорираната за сметка на Омаха битка за Сталинград по най-детайлния и *исторически акуратен* начин, виждан до момента. В интерес на истината, в сравнение с битката за Сталинград, плажното приключение на американците и съюзниците е като посещение на влакче на ужасите от увеселителен атракцион, така че ако обещанията се спазят, ще станем свидетели на действително страховити сблъсъци между Вермахта и руснаците, бранещи със зъби и нокти града на Вожда. Ще можеш да играеш с коя да е от двете фракции, обещани са 36 „нормални" мисии и още седем скрити. Историческият реализъм ще се допълва и от факта, че

картите достоверно ще пресъздават автентичните карти на бойните терени от онова време, а единиците, въоръжението и екипировката ще са идентични на реалните им прототипи. И след всичко казано идва тоталния срив – двуизмерна графика, която на всичкото отгоре е далеч от най-добрите образци на двуизмерните RTS-и. Не виждам абсолютно никакъв начин тя да пресъздаде подобаващо величавата атмосфера на онези пропити от героизъм и саможертва дни, нито да бъде оправдана през 2005-та година.



Captain Blood

Производител: Akella
Разпространител: 1C COMPANY
Сайт: http://int.games.1c.ru/captain_blood/
Излиза: Q1 2006
Жанр: Морски симулатор

Има ли някой, пропуснал да чуе за легендарния Капитан Блъд и приключенията му в Карибско море? Странно как досега никоя от „пиратските" игри не се опита да пресъздаде великия роман на Рафаел Сабатини и битието на една от най-емблематичните фигури в пиратския фолклор. Но ето, че най-после *Akella* ни предоставят възможността да влезем в кожата на култовия капитан и, съобразявайки се със скоростта на вятъра, вълнението, видимостта и прочее фактори да громим вражески кораби в името на НВ Плячката. Нетипично за представителите на жанра, но пък в унисон с името си, играта ще потопи екраните ни в доста кръв. Геймплеят няма да бъде отворен, както в повечето заглавия от типа, а ще се базира на мисии, чието изпълнение ще води до сдобиване с разни екстри. Ще присъства и ролеви елемент – капитанът ще получава точки опит, повишаващи характеристиките му. Извън стрелбата с бордовите оръдия и ответния отговор на противниците, останалото е ясно – ръкопашен бой при абордаж и пак ръкопашен бой при завземане на град. Как ще бъде изпълнено всичко това, ще разберем в началото на 2006-та

Parkan II

Производител: Nikita
Разпространител: 1C COMPANY
Сайт: http://int.games.1c.ru/parkan_2/
Излиза: Q3 2005
Жанр: Космически симулатор

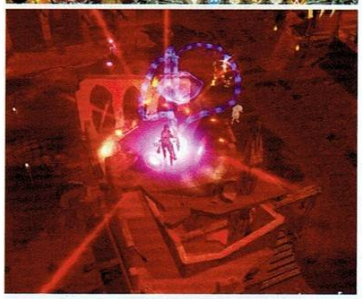
Parkan II, въпреки странното си име, е може би най-обещаващото заглавие от каталога на *1C COMPANY*. От оскъдната информация разбираме, че ни очаква нелинеен космически симулатор от типа на **Freelancer**, с тази разлика, че тук геймплеят ще се разгръща не на едно ниво (боен кораб), а на цели три – ще пуцаме с футуристични пушкала (във FPS режим), ще караме космически кораби и наземни МПС-та, а накрая ще завладяваме планети и дори галактики. Към това прибавяме и роботи, които реално ще извършват тези дейности, и си имаме готова фабула за хитов екшън. Остава единствено да видим дали наистина някой е способен да съчетае в едно **Unreal**, **Freelancer** и **Master of Orion**...

Blood Magic

Производител: Sky Fallen
Разпространител: HD Interactive / 1C COMPANY
Сайт: http://int.games.1c.ru/blood_magic/
Излиза: Q4 2005
Жанр: RPG

Blood Magic е амбициозен опит на *Sky Fallen* да се вредят в пазара на касовите РПГ-та. Историята ще се върти около някой си Модо, който очевидно яко е сгафил в Отвъдното, защото го пращат да изкупи греховете си – внимание! – на Земята. Като всеки злобар от компютърна игра, Модо решава да унищожи планетата – явно с цел да създаде вакантно работно място за поредния герой.

В случая обаче, освен да му попречиш, ще имаш възможност да избереш и да му помогнеш. Очаква се да има и трета опция – да си геройстваш, без да се включваш на ничия страна. С оглед тъповатата история, геймплеят остава единственото оръжие. Всички герои ще са магьосници, като на разположение ще бъдат 6 класа, всеки с по 12 магии. С развитието на играта ще можеш да развиваш и магии на други класове, докато накрая станеш магьоническият еквивалент на Терминатора. Говори се, че дори ще можеш сам да изобретяваш магии, което допълнително ще разнообрази и без това интригуващия геймплей. Любопитна е и динамичната промяна на модела на героя след всяка разпределена в дадена област точка. Като пример мога да посоча следната ситуация – героят ти видимо е кекаво лапе. С всяка посветена на Strength точка той постепенно набъбва в областта на бицепсите, трицепсите, предмишниците, раменния пояс и някои други резонни места, докато придобие страховито бичо телосложение и съответния интелигентен поглед.



Графиката, наподобяваща тази на **Dungeon Siege**, с някои изключително ефектни магии, също вещае добро бъдеще за **Blood Magic**.

Накратко, ако цялата тази комбинация от технологични чудеса и игрални иновации бъде реализирана с нужната вещина, фантазия и внимателно балансиране на персонажите и уменията, в края на годината като нищо можем да се окажем кърваво омагьосани.

Мистериите на модовете...

Независимо от това дали си привърженик на финалните, мъчителни моменти от *Star Wars Episode III*, или си се почувствал предаден от Лукас и компания, не можем да отречем привързаността на някои хора към поредицата. В последното състезание на *ExtremeTech* за създаване на най-оригинална кутия за персонален компютър, победителят определено беше обладан от тъмната страна на силата. Ситският му маниер на работа прозира във всеки един съставен елемент от неговото произведение – от тъмните окраски по него, до цялостната изчистеност, присъща на тъмната страна. Бюрото-компютърна кутия, създадено от 23-годишния бруклински младеж Дейвид Бари, носи формата на TIE Fighter-ите от филмовата поредица, а приятният му дизайн вероятно ще предразположи всеки един почитател на сагата да извади последните си 300$ с цел да го задвижи със собствените си компютърни компоненти. Сигурни сме, че следейки E3 от подобно съоръжение, то Xbox 360 би се превърнал в Xbox 360 000, PlayStation 3 в PlayStation 33, а чрез персоналния си компютър ще можеш да претопляш своите сандвичи или да изстудяваш газираните си напитки. На подвизаващия се в Ню Йорк творец проектът „Tie Fighter" е отнел само четири месеца и въпреки това той изглежда по-добре от някои от онези не чак толкова специални, специални ефекти...

Наградите на гейм-критиците...

Наградите на GameCritics.com са базирани върху мненията на 33 световно известни медии, занимаващи се с игралната индустрия. Ние едва ли ще успеем в скоро време да се вредим измежду тях, но това не означава, че ще пропуснем да ти покажем какво мислят те. Ще отбележим само, че в голямата си част с отбора на 33-те сме на едно мнение за „най" на E3 2005. Представени, както следва:

Activision

Автор: Kopacha

Activision общо взето избухнаха на това E3, представяйки неголям, но 100%-ово силен каталог. Под крилото им са попаднали някои от най-големите и обещаващи сериозни приходи франчайзи. Много ми е трудно да се сетя например за заглавие, нагнетено с толкова високоволтов заряд от очакване, както **Quake 4**. Без повече коментар! Да прибавим към това и следващата игра от серията **Enemy Territory** на момчетата от *SplashDamage*, озаглавена **Quake Wars**. *Infinite Ward* пък гордо показаха (макар да имам някои съмнения относно основанията им да се чувстват горди) какво са постигнали в PC и конзолните си версии на **Call of Duty 2**. Наред с чисто екшън ориентираните заглавия, силно впечатление оставиха и **The Movies** на **Lionhead Studios** и новият **Tony Hawk's American Wasteland**.

Enemy Territory: Quake Wars

Производител: Splash Damage
Платформа: PC
Излиза: TBA
Жанр: FPS

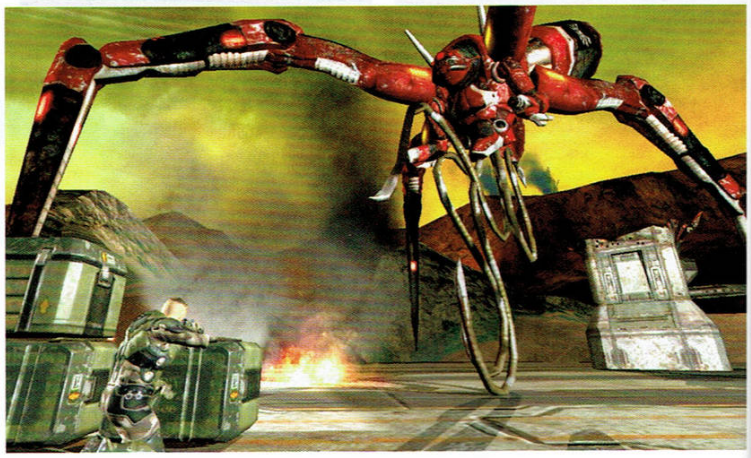
Поредното заглавие на един от партньорите на *id Software*, *Splash Damage*, получили право да ползват за разработката последна версия на Doom 3 енджина. Новото в случая е, че *id* са въвели механизъм на име ***The Megatexture***, позволяващ енджинът да работи с огромни пространства и респективно да ги покрива с една огромна текстура, вместо да се усложнява теренната геометрия. Същата технология се използва и в задаващия се **Quake 4**. Историята и действията в играта ще се развиват непосредствено преди събитията в **Quake 2** – когато Строгосите нападат Земята. Геймплеят ще е базиран на мисии с конкретни цели, като в хода на действието ще стане ясно и как определени технологии са били създадени за събитията в **Quake 2**. Играчът ще има възможност да се включи в мелето, избирайки коя да е от двете страни в конфликта – Строгос и Земните Защитни Сили, като всяка от страните ще разполага с пет уникални класа персонажи. **Enemy Territory: Quake Wars** ще ни предложи над **40** конвенционални и футуристични бойни машини, включително и въздушни. Еуфорията около този амбициозен проект бе наистина голяма, на моменти засенчвайки дори флагмана **Quake 4**. За да разберем дали си е струвала, ще се наложи да почакаме до 2006-та.

Quake 4

Производител: Raven Software
Платформа: PC, X360
Излиза: Края на 2005
Жанр: FPS

E3 най-после разкри и малко повече подробности около четвъртото продължение на безапелационния **Quake**, разработвано от *Raven Software* под зоркия поглед на *id Software*.

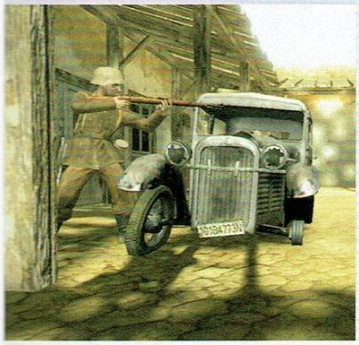
Сюжетът продължава историята на **Quake 2**. След унищожението на лидера Макрон от единствения оцелял командос при контраатаката на земните сили над Строгос, земляните смятат, че войната е приключила. Скоро обаче разбират, че Строгосите са успели да съхранят достатъчно информация, за да създадат нов, по-силен и опасен Макрон. Играчът ще влезе в ролята на Матю Кейн от елитните части на EDF (Earth Defense Force). Към средата на играта той бива заловен и превърнат в Строгос, но умът и съзнанието му някак си се запазват. За съжаление на Строгосите, от цялата тази операция единственият облагодетелстван се оказва Матю, а единствените потърпевши – те самите, защото са му дали в ръцете ключът към собственото им унищожение – командосът е придобил уменията и супер-силите на елитните био-механични Строгоси. Засега не се знаят подробности около тези сили и умения. Очаква ни една много кървава, изпълнена с грозни и тягостни сцени на насилие игра. Хорър елементи ще се вплитат в динамиката на екшъна. Игра на сенки, брутални звуци и убийствен саундтрак, дело на фамозните Nine Inch Nails. Всякакви чудовища ще се опитват да се докопат до нишката на живота ви и да я прекъснат с помощта на всевъзможни оръжия. Силно впечатление правят огромните паякоподобни гадини – доста наподобяващи трикраките, с ръст на триетажна сграда, изроди от Халфа, между другото. В играта ще видим вариации на много от познатите ни вече оръжия, както и няколко съвсем нови. Ще можем да яхнем и стиснем в ръцете си юздите на колосалната огнева мощ на огромни роботи. Спекулира се с възможността да се управляват и превозни средства, намеци за което се срещат тук и там, макар че нищо не е потвърдено официално. Дали **Quake 4**, подобно на предците си, ще се изкачи на трона на FPS-те, където му е исторически предопределеното място, ще разберем в края на 2005-та или ранната 2006-та.



Call Of Duty II

Производител: Infinity Ward
Платформа: PC, X360
Излиза: Есента на 2005
Жанр: FPS

Освен че ще е едно от дебютиращите заглавия за **X-Box 360**, играта ще излезе и за **PC**, а за настоящото поколение конзоли се подготвя специална версия –



Call Of Duty 2: Big Red One. Самостоятелната кампания залага на възможността да „изиграете" събития от различни етапи на Втората световна война, гледани през очите на четирима войника, и да съпреживеете техните истории. В допълнение, мултиплейър частта ще предостави сериозен набор от исторически достоверни сценарии, които да играете с приятели. Разработчиците от *Infinite Ward* обещават и силно подобрен Изкуствен Интелект, изцяло прекроен графичен енджин и повече автентичност от когато и да било. Войната започва отново, на 1-ви Ноември тази година.

The Movies

Производител: Lionhead Studios
Сайт: http://www.lionhead.com/themovies/
Платформа: PC, PS2, Xbox, GameCube
Излиза: 03.10.2005
Жанр: Уникален

Тази игра ни се показва вече трето – и както изглежда последно – E3. За нея вече сме писали неколкократно, затова сега само набързо ще припомня за какво става дума. Симулатор на киностудио. Играта ще ни предложи почти всички нужни неща, инструменти, детайли и възможности да създадем собствено киностудио и не само да проследим, но и да контролираме целия процес по създаването на една филмова творба, до най-малките подробности. Стремежът е да си извоюваме име, да наемем обещаващи таланти, да ги превърнем в звезди, да развием качествата и характеристиките им и така да печелим. Ще минем през цялата история на кинематографията – от чернобелите неми филми, та до наши дни. Гари Кар, дизайнер на проекта, споделя някои интересни неща относно online функционалността на играта – ще можете да записвате и разменяте онлайн създадени и записани от вас филми, като всеки от тях ще се оценява от общността циклещи играта геймъри. Само се надяваме датата 5 Октомври 2005-та да не е просто поредната, а наистина окончателна за излизането на заглавието.

Tony Hawk's American Wasteland

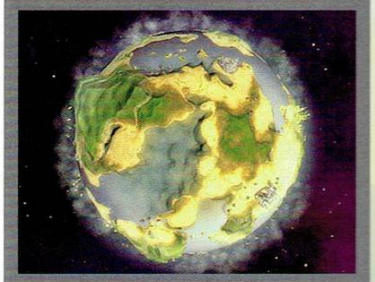
Производител: Neversoft Entertainment
Платформа: PS2, Xbox, X360, GameCube
Излиза: Ноември 2005
Жанр: Спортна симулация

"Това е съвсем нова, уникално различна от предните части игра. Влизате под кожата на никому неизвестен скейтър от Средния запад, като целта ви ще е да го превърнете в Някой. Бих казал, че това е нашето разбиране за ролевия аспект в едно подобно заглавие." - споделя Брайън Брайт, изпълнителен продуцент за играта от *Neversoft Entertainment*.

Сега, тук, ако позволите, бих се изсмял на подобно изказване, охарактеризиращо като задължително и достатъчно условие една игра да е нова и уникално различна, единствено поради факта, че няма да се превъплътите в ролята на Някой, а ще започнете като Никой, но както и да е – може пък на ниво геймплей нещата също да са променени достатъчно, за да заслужава новият Тони Хоук подобни суперлативи. Във всеки случай това, което видяхме на E3, не оправдава подобни надежди – просто още от стария, добър Тони Хоук. Тъй ами, няма само *EA* да вадят лесни пачки по формулата на Фифите.

Най-добра игра:
Spore
(Maxis/Electronic Arts - PC)

Най-оригинална игра:
Spore
(Maxis/Electronic Arts - PC)



Най-добър хардуерен продукт:
PlayStation 3
(Sony Computer Entertainment / Nvidia / IBM / Toshiba)

Най-добра конзолна игра:
The Legend of Zelda: Twilight Princess
(Nintendo - GameCube)

Най-добра PC игра:
Spore
(Maxis/Electronic Arts - PC)

Най-добра игра за джобна конзола:
Nintendogs
(Nintendo - Nintendo DS)

Най-добра екшън игра:
F.E.A.R.
(Monolith/Vivendi-Universal Games - PC)

Най-добра екшън-адвенчър игра:
The Legend of Zelda: Twilight Princess
(Nintendo - GameCube)

Atari

Автор: SaintP

Atari останаха далеч от шумотевицата на тазгодишното *E3*, уютно уединени в малка будка, встрани от основната изложбена площ. Това не пречеше на стотици посетители да се изреждат през щанда на фирмата, за да видят Atari Flashback 2.0 – реверанс на фирмата към култовата им конзола Atari 2600. Изключая носталгичния пристъп, *Atari* показаха, че са здраво стъпили и в настоящето с няколко многообещаващи заглавия. За **D&D Online** можеш да прочетеш в отделния ни материал. **Dragonshard**, **The Matrix: Path of Neo** и **TimeShift** са други три заглавия, които изглеждат крайно интересно, а разпространителят не пропусна да зарадва и многобройните фенове на класическата поредица **Test Drive** с новината, че **Test Drive: Unlimited** ще се появи към края на годината.
Но най-вероятно само за X360...

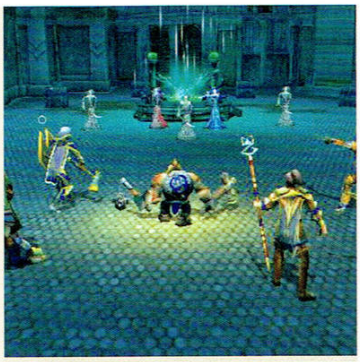
The Matrix: Path of Neo

Производител: Shiny Entertainment
Платформа: PS2, XBOX, PC
Излиза: края на 2005
Жанр: TPS

Shiny Entertainment, небезизвестните създатели на култовото **MDK**, са се заели с нова игра, ползваща лицензa на *Матрицата*. Заглавието ще проследява отблизо цялата трилогия и ще ти даде възможност да се превъплътиш в Избрания и да пробваш да го преведеш през ключови моменти от историята на уашовския сайбър пънк. При това - по избран от теб начин. Това трябва да е и основният коз на **Path of Neo** – нелинейната история. Да, действието ще е базирано в общи линии на филмите, но ти ще можеш да избереш как да постъпиш във всеки един момент и това ще влияе директно върху сюжетния развой.
Например, можеш да се пробваш на агент Смит още в началото на играта, пък каквото сабя покаже... Изборът ще е изцяло твой, или поне така се кълнат дизайнерите на играта. *Shiny* възнамеряват да използват пълноценно лицензa, като всички основни герои ще са лика-прилика с актьорите от филмите. За добро или лошо кът-сцените също ще бъдат взети директно от там.. Братята Уашовски също надзиравт изкъсо проекта и дават напътствия на дизайнерите.
Геймплеят ще е съсредоточен върху екшъна или поне с такива убеждения ме остави показаното на *E3*. На разположение ще са множество оръжия, но в центъра на действието ще е запазената марка на поредицата – пренебрегващите физическите закони баталии. Дивелъпърите обещават уникална бойна система с преработени и усъвършенствани булет-тайм ефекти. Брилянтна визия и звук ще допълват потенциално първокласното изживяване.

Dragonshard

Производител: Liquid Entertainment
Платформа: PC
Излиза: лятото на 2005
Жанр: Стратегия



Liquid Entertainment се отчетоха със стратегията в реално време **Dragonshard**, ситуирана в D&D света Еберон. Историята е написана лично от създателя на Еберон - Кейт Бейкър - и се върти около борбата за надмощие между три раси, всяка с уникален дизайн и единици. Развитието на юнитите ще следва D&D каноните, което ще вкара в играта сериозен ролеви елемент. Освен това разработчиците смятат да разчупят стандартните представи за заглавия от този вид, като въведат два различни типа на игра – от една страна, ще водиш добре познатите ти стратегически битки в реално време; от друга, ще можеш да изследваш подземия с малка група герои в стила на класическите ролеви игри. Как точно ще бъдат съчетани двата типа геймплей, ще разберем още това лято.

TimeShift

Производител: Saber Interactive
Платформа: PC, XBOX
Излиза: края на 2005
Жанр: FPS

Saber Interactive готвят поредната изненада за фърст пърсън феновете с **TimeShift** – заглавие със солидни заемки от научната фантастика, плюс няколко иновативни идеи. Историята е доста прозаична – ти си натоварен със задачата да изпробваш нова машина за контрол над времето, но докато се занимаваш с нея, лабораторията ти бива нападната от неизвестни бандити (човек няма мира и в юбер-секретните бази). Следва кратка инцидентна разходка до 1900 година, след която светът – не особено изненадващо – е безвъзвратно променен.
Неубедителният сюжет е избутан на задна линия от интересната механика на играта. Ще имаш пълен контрол над времето – ще можеш да го спираш, забавяш, превърташ напред-назад... Тези способности ще са ключът към разрешаването на много загадки и пътят към победата над враговете. Интересно ще е да видим как тези идеи са приложени в един фърст пърсън шутър, какъвто **TimeShift** трябва да бъде. За финал, заглавието обещава и феноменална графика благодарение на новия Saber3D енджин както и похвално добър ИИ.

Deep Silver

Автор: Broko

Deep Silver е малко – да не кажа никак – известен британски издател на игри, съществуващ под крилото на *KOCH Media*. Тази година на E3 англичаните имаха какво да покажат: продълженията на **Spellforce**, **Singles** и - внимание! – **X3: Reunion**. Двата излезли „Екса" бяха наистина добри и иновативни стратегии, а третата част обещава да ги надмине с много. Останалите игри от листата на *Deep Silver* бяха: **D1RT** (PC, PS2), **Earth 2160** (PC), **Girlzz** (PC), **Heart of Empire: Rome** (PC), **Kingdom Under Fire: Heroes** (Xbox), **ParaWorld** (PC), **Rush for Berlin** (PC) и **Wildlife Park 2** (PC). Игрите, които досега не сме представяли на страниците на списанието и би следвало да развълнуват PC играчите, са две. Да ги видим.

D1RT

Производител: Koch Media
Платформа: PC, PS2
Излиза: TBA
Жанр: TPS

Очаква се към края на тази година. Ще поемем контрола над тийнмацката (като казвам *контрола*, имам други неща в предвид, не това, което на всички ни се иска) със странното име D1RT (или К4л, на български), която по неизвестни причини се е озовала в пустинята Невада в Америка с намерението да проникне в някаква супер-хипер-мега секретна правителствена инсталация. За постигане на тази иначе благородна цел авторите се опитват да ни убедят, че ще ѝ се наложи да нарита доста задници. Жанрово играта се определя като екшън/адвенчър и според *Deep Silver* ще има и ролеви елементи. За последните не се знае почти нищо, така че остава сами да си вадим изводи от известния факт, че ще имаме на разположение впечатляващ арсенал от над 20 оръжия, като с времето уменията на девойчето да борави с тях ще се подобряват чувствително. К4л ще научи и много офензивни и дефензивни комбота, с които да отнася вразите. Най-важното оставям за десерт. В началото на всяко ниво ще може да определите стила си на игра – Stealth, Exploration, Sharp Shooting и Aggression, като това ще определя какво и по колко ще ви предлага нивото. Звучи доста интересно, ще видим...

Earth 2160

Производител: Reality Pump
Сайт: http://www.earth2160.com/
Платформа: PC
Излиза: Средата на 2005
Жанр: Стратегия

Разработва се от поляците *Reality Pump* и обещава да се превърне в най-красивата RTS до този момент. Това е третата част на **Earth** сагата, а предишните игри излязоха съответно през 1997г. и 2001г. Историята продължава там, където свърши – Земята е разрушена и трите човешки фракции продължават да се бият на Марс, но докато я терафорнират, събуждат някакви затворени в недрата на планетата извънземни и мелето вече става маскара. И да, ще можем да играем и с извънземните. Обещанията на *„Реалностната Помпа"* е да пренесат една от най-интересните черти на предишните игри и в новото заглавие, а именно – играчът сам да си прави единици, комбинирайки различни чаркове, които преди това е изобретил. Самите разработчици обобщават играта си ето така: *„Това ще бъде една старомодна RTS с безумно красива графика. Ще имате ужасно много ъпгрейди, ужасно много войски и ще водите ужасно много бой"...*

Electronic Arts

Автор: doomy

Electronic Arts е може би най-големият титан на игралната сцена в момента и тазгодишното изложение за пореден път го доказа. Огромен щанд, гигантски списък със заглавия, скъпи и зрелищни декори и осветление. „Кътчето", отредено за **EA**, постави посетителите в центъра на окръжност, заобиколени от всички страни с десетки монитори, на които се въртяха трейлъри от 30-ината предстоящи техни заглавия. Ето част от тях: **Battlefield 2, Black, Burnout Revenge, FIFA Football 2006, FIFA Soccer 2005, From Russia With Love, GoldenEye: Rogue Agent, Harry Potter and the Goblet of Fire, Madden NFL 2006, Medal of Honor: European Assault, NASCAR Chase for the Cup 2006, NBA LIVE 06, Need for Speed Underground, SSX, The Sims 2.**

Въпреки крещящо комерсиалната насоченост на компанията (или именно поради нея), тя не загърби съвсем доброто старо PC. Да видим по-интересното от PC каталога.

Най-добра бойна игра:
Soul Calibur III
(Namco - PlayStation 2)

Най-добра ролева игра:
The Elder Scrolls IV: Oblivion
(Bethesda Software - PC и Xbox 360)

Най-добра състезателна игра:
Burnout Revenge
(Criterion Games/Electronic Arts - PlayStation 2 и Xbox)

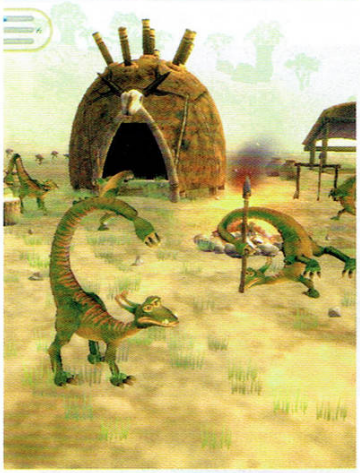
Най-добра симулация:
Spore
(Maxis/Electronic Arts - PC)

Най-добра спортна игра:
Madden NFL 06
(EA Tiburon/EA Sports – всички платформи)

Spore

Производител: Maxis
Платформа: PC
Излиза: Средата на 2006
Жанр: Стратегия/Симулация

Spore бе може би най-коментираното заглавие на E3 2005 и вероятно единственото, предизвикало ококорени погледи не с визия, а с идея и реализация. Това, разбира се, не е повод за учудване, предвид факта, че водещ дизайнер на проекта е Уил Райт – един от малкото останали творци в индустрията, имащи смелост да рискуват, прекрачвайки границите на комерсиалния стандарт. **Spore** ще даде възможност на играча да създаде, отприщвайки цялата си фантазия, свой собствен свят, започвайки от прости едноклетъчни организми и стигайки до технологии, позволяващи колонизирането на галактики извън Слънчевата система. По време на презентацията на играта (извършена лично от Райт) бе демонстриран един ускорен цикъл на развитие от едноклетъчен организъм към съвсем пълноценна трикрака, алигатороподобна животинка, а в последствие и цяла колония от такива. Райт обрисува нагледно как се обучава вече развитото животно, като системата е подобна на тази от **Black and White**, но доста по-комплексна и въпреки това – лесна за боравене. В по-късен етап дойде намирането на подходящ партньор, размножителен процес, снасяне на яйца, добавяне на защитни механизми, предпазващи съществото от хищници, събиране на няколко животинки в общност, създаване на йерархия и закони, по-късното и постепенно превръщане на колонията в град и т.н. Въпреки че играта е в достатъчно напреднал стадий, позволяващ подобно демо, Райт заяви, че може да я очакваме чак след средата на 2006-та – факт, сам по себе си обнадеждаващ, че ще получим един действително комплексен, богат, старателно пипнат, ошлайфан и – по всяка вероятност – революционен продукт.



Need for Speed: Most Wanted

Производител: EA Canada
Сайт: http://www.eagames.com/official/nfs/most-wanted/us/home.jsp
Платформа: PC, Xbox, GC, PS2, GBA, PSP, Xbox360, DS
Излиза: Края на 2005
Жанр: Екшън рейсър

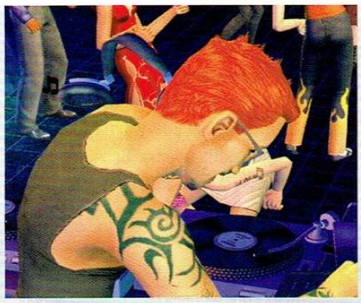
Появата на новото заглавие от рейсинг-поредицата логично предизвиква въпроса – това нов **Underground** ли ще бъде, или *EA* ще се върнат към старата концепция? Отговорът – и да, и не. Да, тунингът на колите и преобладаващото присъствие на източни возила си остават. Не, същността на геймплея няма да бъде изцяло съсредоточена в уличните „тегления" и „пипането" по колите. Според разработчиците заглавието ще вземе най-доброто от класическата трета част и от двата ъндърграунда. Което значи, че отново ще има гонки с шарени коли, но този път под зоркия поглед на полицията, правеща всичко по силите си да се яви възпрепятстващ фактор. Минаване под ремаркета на тирове, високоскоростно преследване в наситен и адекватно реагиращ трафик, множество преки и алтернативни пътища и пълно управление на автомобила при drag (а не простото сменяне на платната, както при **Underground**), респектиращи динамика и графична красота – това в общи линии съдържаше презентацията. Моделите са изключителни, поражението по колите е на път да се завърне с гръм и трясък, а светлинните ефекти, отраженията и сенките, въобще целият заобикалящ свят – е на зашеметяващо високо ниво. Идейно е хрумването когато излизаш от тунел или друг затъмнен участък, яснотата на погледа да се възвръща постепенно, сякаш очите ти привикват към рязката промяна. От **EA** се надяват играта да „стъпи на асфалта" (поне за конзоли де, за PC може да се позабави малко) по Коледа – ние също.

The Sims 2: Nightlife

Производител: Maxis
Сайт: http://thesims2.ea.com/
Платформа: PC
Излиза: Есента на 2005
Жанр: Житейска симулация

Зародила се като интересна идея преди години, нароила десетки експанжъни и събрала милиони фенове по света, **The Sims** вече се разглежда не като игрална поредица, а по-скоро като отделен жанр. Лично на мен все повече ми заприличва на Дързост и Красота – първото може да мине за характеристика на разработчиците, а по второто видимо до-

ста се работи. Малките симчета отново чукат на врата ни с експанжъна, озаглавен **Nightlife.** Както наименованието подсказва, ще иде реч за нощния живот – партита, дискотеки, клубове и купони, в които ще включваме тамагочитата си. Обещават се около 120 нови интериорни обекта за вграждане, голям набор от настройки на осветлението, играещо важна роля за атмосферата и множество нови социални дейности и емоции, като насочеността, логично, е в посока романтиката. Като опции ще имаме достъп до различни целувки: въздушни, страстни, френски и прочее – все хубави и забавни работи. Добавен е и нов показател – удоволствие, от който зависи колко добре си прекарват симчетата ни. И не на последно място, вече ще имаме възможност да си закупим личен автомобил, с който да джиткаме по различните партита и светски събития. В общи линии – типичен експанжън, който задължително ще зарадва почитателите на поредицата, а и нейните създатели разбира се. Очаква се да излезе още тази есен.

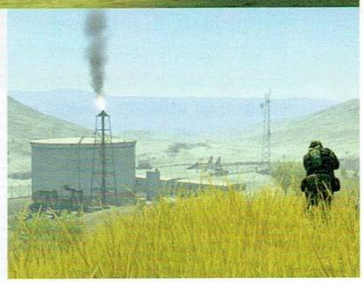


Тайните ни агенти на изложението успяха да се доберат до строго секретна новина, касеща по-следващото продължение на култовата поредица. То ще носи името **Undead Nightlife** и в него загиналите ви любимци от предните игри ще се възраждат нощем, търсейки отмъщение за загубената си фаворитност... Вече всички надежди, че сагата ще има край, са мъртви... или не-мъртви?! Хммм...

Battlefield 2

Производител: Digital Illusions
Сайт: http://www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us/home.jsp
Платформа: PC
Излиза: Средата на 2005
Жанр: FPS

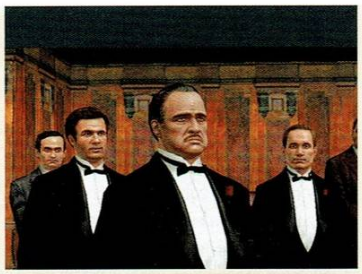
Още едно заглавие, около което не спря да се шуми и дискутира на изложението. Разработката му протича едновременно за множество платформи под името **Battlefield 2: Modern Combat**. Игралното демо представи почти всички аспекти от геймплея – управление на хеликоптер, танк и БТР, оръжията и прословутия commander mode, явяващ се тактическият аспект на заглавието. Феновете ще се чувстват в свои води, тъй като драстични промени в управлението и механиката на играта не са правени. Впечатление прави изключително оптимизираният енджин. Според всеобщото мнение това е най-красивият онлайн ориентиран отборен шутър. Играта се радва и на чудесна физика, добавяща реализъм към общата картина – зони на поражение (както по пехотата, така и по машините), чудесна rag-doll система, разрушим терен и т.н. *Digital Illusions* ще се опитат да изкарат продукта още преди края на лятото.



The Godfather

Производител: EA
Сайт: http://www.eagames.com/official/godfather
Платформа: PC, Xbox360, Xbox, PS2, PS3
Излиза: TBA
Жанр: TPS

При появата на първото инфо около игралната версия на едноименния филм, всички очакваха нова **Mafia.** На закрити врати бе показано играло демо на версията за Xbox360, от което стана ясно, че в играта ни е отредена ролята на младо „момче за всичко", което е под крилото на фамилията Корлеоне и изпълнява мръсните им задачи. При убийството на Дона пластовете се разместват, битката между фамилиите става доста кървава, а с това работата ни се увеличава. Самият геймплей учудващо много започва да прилича по-скоро на **The Punisher**, отколкото на **Mafia,** поради възможността да измъкваш информация от противниците си по начини, доста сходни с тези от Наказателя – разбирай мъчения. Графично играта е чудесна, но повечето присъствали на презентацията имат леки резерви към бойната система, която изглежда меко казано крайно неудобна, поне от показаното в игралното демо. Да се надяваме, че в оставащото – напълно достатъчно, впрочем – време разработчиците ще пооправят нещата, защото въпреки максимата „култов филм - слаба игра", заглавието изглежда повече от обещаващо, а и мащабите на проекта са завидни.



Най-добра стратегическа игра:
Company of Heroes
(Relic/THQ - PC)

Най-добра пъзел/забавна игра:
We Love Katamari
(Namco - PlayStation 2)

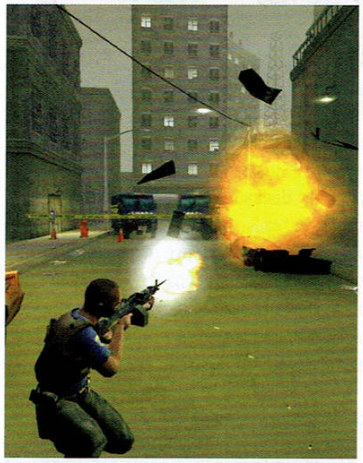
Най-добра онлайн-мултиплейър игра:
Battlefield 2
(Digital Illusions/Electronic Arts - PC)

Специална награда за графични достижения:
(Неигруеми игри в тази категория)
Killzone
(Guerilla Games/Sony Computer Entertainment Europe - PS3)

Eidos

Автор: SaintP

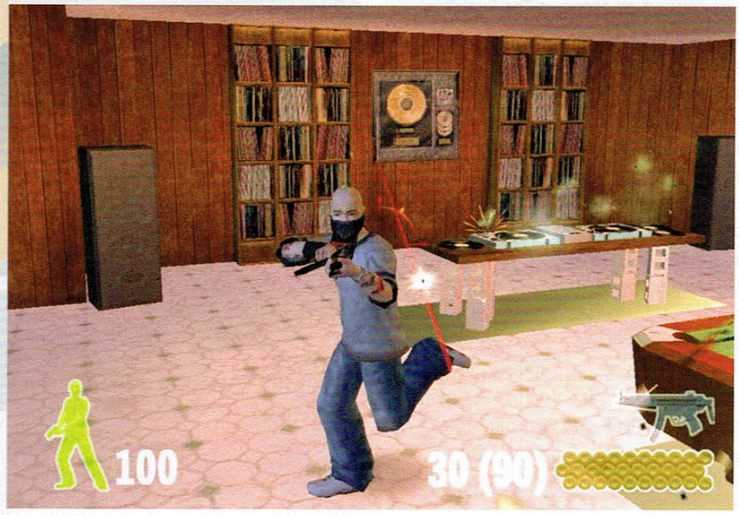
При *EIDOS* беше доста оживено през по-голямата част от времето. Разпространителят бе спретнал грандиозна будка, разделена на няколко по-малки тематични секции, които представяха четирите аса на фирмата – гангстерският екшън от трето лице **25 to Life**, продължението на успешната тактическа поредица **Commandos - Commandos Strike Force**, чаканото ново амплоа на кака Лара в **Tomb Raider: Legend** и култовият 47 в **Hitman: Blood Money**. Всичко това беше показано в подчертано приятна атмосфера – пищни каки водеха игри с публиката, други пък обясняваха колко готина е новата Лара. Май липсваше само изстудената бирички, която явно представителите на *EIDOS* пазеха за лична консумация при закрити врати.



25 to Life

Производител: Avalanche
Сайт: http://www.25tolife.com/
Платформа: PS2, XBOX, PC
Излиза: Лятото на 2005
Жанр: Отборен TPS

Модерен вариант на „стражари и апаши" ще е новото оригинално заглавие в каталога на *EIDOS*, в което ще се наблегне на мултиплейъра. Играта ще е отборен екшън от трето лице, в който избираш между ченге и разбойник и заедно с половин дузина авери със същата ориентация се опитваш да победиш противниковия отбор. Действието се развива в типична хип-хоп атмосфера из кварталните улици и предлага четири режима на игра, първият от които е типичен деттмач – не се нуждае от обяснение. Следващите две опции се въртят около защитаването (съответно превземането) на дадена сграда или район – например ще има рейдове, при които полицейският тим ще щурмува гангстерски свърталища. В аналогичен режим, гангстерите имат за цел да задигнат нещо от някъде и да избягат, докато полицаите опитват да ги спрат. Най-накрая имаме и графити режим – разкарваш се из града с целта да положиш изкуството си на максимален брой стени. Войната между гангстери и ченгета ще се води с внушителен арсенал. Е, куките ще са малко по-маломощни и понякога ще разчитат само на електрошок, но за сметка на това ще са по-точни и добре обучени. От другата страна на барикадата, бандитите не се колебаят да вкарат в действие узита, помпи и АК още при първа среща. Всичко това - под звуците на парчета на 2 Pac, DMX, Mos Def и други изпълнители от рап сцената. За финал, въпреки мултиплейър акцента, разработчиците обещават и солиден сингъл плейър, но засега липсват подробности. В близките месеци, когато играта излезе, ще ги научим сами.



Commandos Strike Force

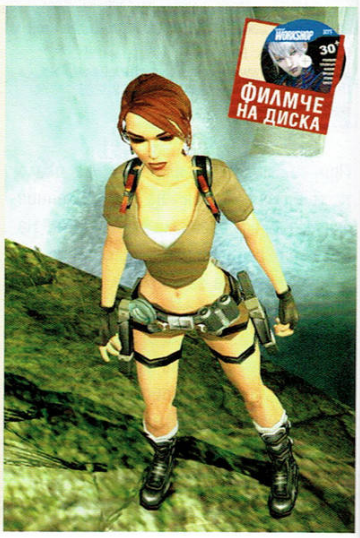
Производител: Pyro Studios
Сайт: http://www.commandosstrikeforce.com/
Платформа: PS2, XBOX, PC
Излиза: Есента на 2005
Жанр: FPS

Вместо тактическа игра от изометрична перспектива, новият Командос ще е фърст пърсън шуутър! Интересен ход, който има потенциала да внесе ударна доза разнообразие в поредицата. Историята за кой ли път ни отвежда във времето на Втората Световна война, където те чака серия интересни мисии. Отличителният белег на играта е възможността, подобно на предишните Командоси, да играеш с няколко персонажа по време на мисиите. За нещастие обаче, в **Strike Force** те ще са само трима – барета, шпионин и снайперист. Разработчиците все пак обещават, че героите ще предложат достатъчно разнообразен геймплей, за да отличи заглавието от останалите шуутъри на пазара. Всеки от тримата разполага с различни умения – баретата разчита на грубата сила, снайперистът отстрелва враговете отдалеч, а шпионинът е спец по промъкването, дегизирането и безшумното обезвреждане. Умелото използване на качествата на всеки един ще е задължително за преминаване през мисиите, които ще варират от отбраняване на стратегически мостове и освобождаване на затворници до промъкване във вражо укрепление. Франция, Русия и Норвегия ще предложат поле за вашата изява.

Tomb Raider: Legend

Производител: Crystal Dynamics
Сайт: http://www.tombraider.com/
Платформа: PS2, XBX, X360, PC, PSP
Излиза: Края на 2005
Жанр: TPS

Каквото и да си говорим, Лара си остава емблематична фигура в гейм индустрията. Може последните няколко заглавия от серията да напомняха на второразреден сапунен сериал, но обаятелното излъчване и големите проницателни очи на героинята не могат да се забравят току-що. Логично, за кой ли път *EIDOS* се канят да възродят серията, като ни предложат *по-добрия* **Tomb Raider**. Този път обаче не *Core*, а разработчиците от *Crystal Dynamics* ще имат привилегията да оправят Лара с надеждата да

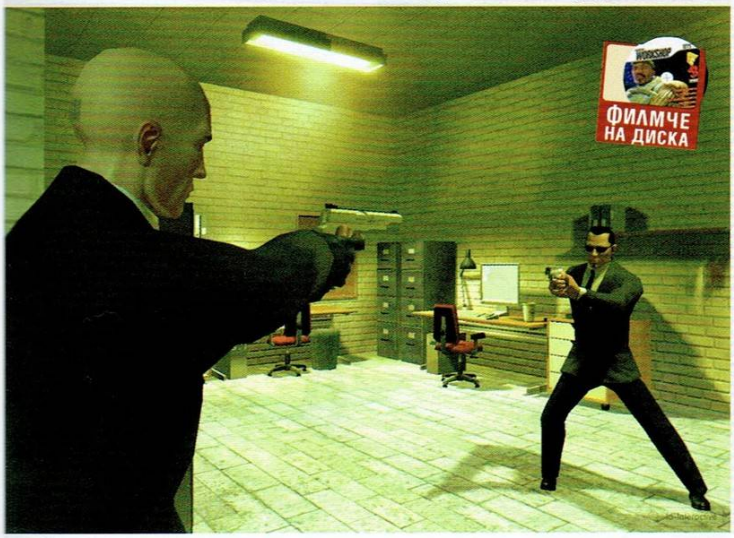


я пригодят към високите критерии на търд търсън жанра. Терапията явно се е отразила добре на външния вид на героинята, която вече изглежда много по-естествено. Видимо олекотена в областта над пояса, Лара вече прилича повече на невинна девойка, жадуваща за любовни писма и романтика, отколкото на обект от мокрите ти сънища. Може би обяснението е, че загубата на обем и тегло са необходими за вкарването на повече динамика в играта. Дизайнерите обещават, че Лара най-накрая ще е способна да отстои своето по отношение на екшън каскади и атлетизъм в един жанр, който напоследък е доминиран от Персийския принц. Първите кадри от **Legend** наистина изглеждат обещаващо – дали това най-сетне ще е триумфалното завръщане на Лара, което всички фенове чакат?

Hitman: Blood Money

Производител: IO Interactive
Сайт: http://www.hitman.com/
Платформа: PS2, XBX, PC
Излиза: Есента на 2005
Жанр: TPS

Четвъртата поява на прословутия наемен убиец 47 е планувана за есента и по всичко личи, че *IO Interactive* са се постарали новият **Hitman** да се запомни за дълго. Сюжетът те хвърля директно в разгара на ожесточена война между двете водещи агенции за наемни убийства, така че този път ще работиш само за себе си. Оттам идва и първото усложнение – кинтите са кът, няма кой да ти плаща за услугите, така че ще трябва да потърсиш алтернативни средства за финансиране. А вярвай ми, пари ще ти трябват в изобилие – не само за набавянето на подходящи работни инструменти, но и за постоянното им ъпгрейдване. Да, всяко оръжие ще разполага с разнообразни допълнителни опции – заглушители, настройки за намаляване на отката, за увеличаване на точността и др. Но 47 няма да разчита само на добър оръжеен арсенал. Гологлавият не е пилял време и е заучил някой и друг трик в чакане на новата си поява – вече ще можеш да ползваш случайни минувачи като жив щит, което ще накара всеки враг да помисли два пъти преди да стреля. Друг трик ще е обезоръжаването на невнимателни гардове – представи си, че нямаш оръжие, а трябва да минеш през трима пазачи. Нехайно пристъпваш към един от тях, свиваш му пистолета и докато се усети какво става, той и колегите му вече чакат плъховете в близката канавка. Дизайнерите обещават и повече взаимодействие с околната среда – например укриване в асансьорни шахти, откъдето можеш да подготвиш кървави изненади за нищо неподозиращи пътници. За финал, **Hitman: Blood Money** ще затвърди класата на поредицата в графично отношение – скрийншотовете говорят за солидни текстури, реалистични модели и присъщото за *IO Interactive* внимание към детайла.



Конзолиада

Дори след края на Експото и след гигантския шум около новото поколение конзоли и по-специално **PlayStation 3**, остана да виси един недоизяснен въпрос, който и сега не престава да навестява тревожните сънищата на геймъри и пазарни анализатори. Става дума за следното: Защо по дяволите *Sony* са се спрели на подобен луд, бумерангоподобен дизайн за джойпада на новата си конзола? Колегите от *Gamespy* предлагат следната теория по темата: Твърде вероятно и следващото поколение игри, макар и обещаващо истински визуални чудеса, да не е лишено от дразнещите до вбесяващи недъзи в дизайна, така характерни за голяма част от предишната генерация развлекателни заглавия. В „светлото" некст ген бъдеще пад с подобна, характерна форма ще има много широка, гъвкава функционалност и приложимост!

В момента, в който проклетата игра ви вбеси за n-ти път, ще можете без притеснения да захвърлите скъпата безжична джаджа към най-близката стена, при което тя ще опише плавна елипса и ще се върне удобно и безаварийно в длънта ви! Така ще избегнете досадната ежеседмична покупка на нови падове :-)
Според анализаторите на *UBS Securities LLC* (поделение на един от най-крупните международни банкови концерни), производството на всяка **Xbox 360** конзола ще струва на *Microsoft* приблизително $375 за бройка. Същата ще се продава на цена около $299. Това все пак е чувствително подобрение спрямо предшественика на 360 - **Xbox**, който се продаваше с близо $100 под себестойността си.
В същото време, докато при големите „М" кипи усилена подготовка за старта на **Xbox 360** през декември, конкуренцията очевидно не спи. Наскоро *Sony* обявиха, че възнамеряват да демонстрират работещ прототип на **PlayStation 3** по време на *Tokyo Game Show*, което ще се проведе в Япония през септември.

JoWooD

Автор: Duffer

От далечната 1995г. до днес *JoWood* извървяха дълъг път. Заглавието, с което фирмата проби на пазара (**Industry Giant** – 1997 г.) така и не успя да наведе никой на мисълта, че един ден тази компания ще бъде един от големите гейм-публишъри в Европа и най-вече в немскоговорящите страни. Пакетът от заглавия, които компанията показа на тазгодишното ***E3***, беше впечатляващ – не само като жанрово разнообразие, но и по отношение на обхвата си, покриващ практически всички популярни в момента игрални платформи. Пълният списък включва: **Gothic 3** (PC), **SpellForce 2** (PC), **Panzer Elite Action** (PC, конзоли), **The Guild II** (PC), **Ski Racing 2006** (PC, конзоли), **Hotel Giant 2** (PC), **Yetisports Arctic Adventures** (PC, Xbox, PlayStation 2), **Aquanox - The Angels Tears** (PlayStation 2), **Legend Of Kay** (PlayStation 2), **Stargate SG-1: The Alliance** (PC, конзоли). Във връзка с промоцията на последната, на щанда на JoWood се появи *Ричард Андерсън* - звездата от популярния ТВ сериал **Stargate.** Безспорно най-интересни от PC гледна точка бяха продълженията на два от най-популярните хитове на *JoWood,* а именно новият **Gothic** и наскоро анонсираната **SpellForce 2: Blend of Perfection.**

Gothic 3

Производител: Piranha Bytes
Сайт: http://www.gothic3.com/
Платформа: PC
Излиза: началото на 2006
Жанр: RPG

Официалната дата за появата на това заглавие на пазара е ноември 2005г. На E3 разработчиците показаха едно доста скъперническо и семпло демо, което разкри твърде малко за заглавието, но все пак някои неща станаха известни.

В началото на третата част от сагата героят ти най-после достига *Myrthana* – континент, приблизително три пъти по голям от *Khorinis* (островът, на който се развиваше действието в **Gothic 2**). Стъпвайки на брега, ще се окажеш в центъра на мащабен конфликт – войната между орки и хора е в разгара си. От човешките градове са останали само димящи руини, което в едно типично RPG е сигурен знак, че от теб се очаква да прекараш следващите 50-на часа в люта битка с оркската заплаха и да спасиш за поред път човечеството. Само че **Gothic** е всичко друго, но не и традиционно RPG! В тази игра ще си свободен сам да направиш своя избор за това на коя страна да застанеш – дали ще помогнеш орките да доизтребят малкото останали хора или ще се опиташ да защитиш оцелелите свои събратя – това зависи само от теб. По-изненадващ и будещ множество въпроси, най-вече относно сюжетната концепция, е третият вариант – да не взимаш страна, а да оставиш нещата на естествения им ход.

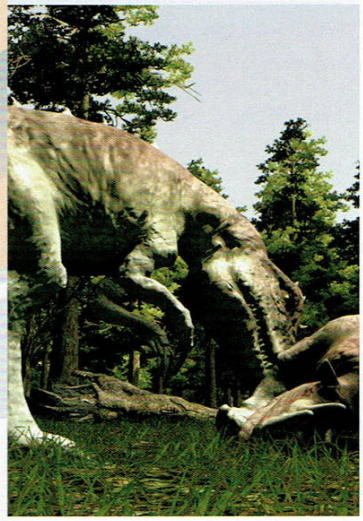
„Това е най-важното нещо в тази игра – можеш да правиш каквото пожелаеш“ казва *Стефан Бергер*, член на екипа.

Иначе, що се отнася до самата игра, едно от нещата, които веднага се набиват в очи, е неколкократното увеличение на мащаба. Общата площ на *Myrthana* ще надхвърля 75 квадратни километра (виртуални, разбира се). В **Gothic 3** ще срещнеш повече от 1000 уникални NPC-та (около един път и половина над бройката в предната част). Видовете оръжия ще са над 100, магиите – повече от 50. Графичната платформа е почти изцяло пренаписана – **Gothic 3** ще изглежда много по-добре от предшествениците си. Овен това, новият енджин позволява изобразяването на много по-мащабни битки с до 50 участници едновременно.

SpellForce 2: Blend of Perfection

Производител: Phenomic
Платформа: PC
Излиза: края на 2005
Жанр: RPG/RTS

Що се отнася до другото интригуващо заглавие – **SpellForce 2**, там нещата бяха доста мъгляви. Очевидно играта е в доста ранен стадий на разработка, но ако се съди по показаните от *Pandemic* шотовете, дизайнерите са изхвърлили през прозореца добрия, но вече доста стар *KRASS* енджин. За съжаление, освен новата платформа (играта ще изглежда наистина зашеметяващо) е твърде вероятно **Blend of Perfection** да се окаже типичното „още от същото“ продължение, с една-две допълнително интегрирани идейки и логичното дообогатяване на неща като предмети, умения и пр. В което, разбира се, няма нищо лошо – в края на краищата такива бяха и двата доста обемисти експанжъна на оригиналната игра, които обаче си заслужаваха да се изиграят – дори само заради гениалната история, поднесена по неповторим начин. Въобще, *Pandemic* ги владеят тия неща – разчитаме на тях.



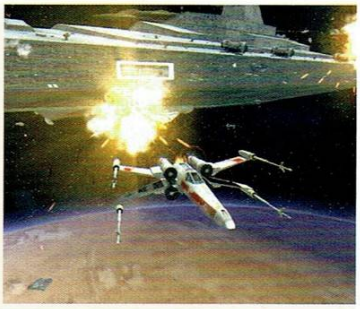
Lucas Arts

Автор: Orlinator

На тазгодишното E3 *Lucas Arts* представи три нови заглавия – и трите базирани на филми. **Star Wars Battlefront II, Star Wars: Empire At War** и новата дигитална реинкарнация на овехтелия вече фамозен археолог **Indiana Jones Next-Gen**. И докато новият **Battlefront** залага на спорния успех на предшественика си, то **Empire At War** се очертава да бъде стратегия тип „тежка категория", сюжетно разположена в промеждутъка между двете филмови трилогии. За **Indiana Jones Next-Gen** не се каза нищо, освен тъжния факт, че (май) ще излезе за Next-Gen конзолите (Xbox 360 и PS 3). С оглед на касовия успех на новите „Междузвездни войни", бъдещето на компанията – независимо от само 3-те заглавия, които разработва – изглежда светло.

Star Wars Battlefront II

Производител: Pandemic Studios
Разпространител: LucasArts
Жанр: Shooter
Платформа: PC, PS2, X-Box
Излиза: Q4 2005

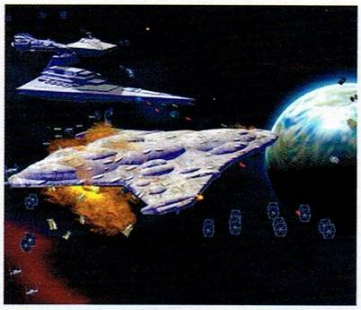


Първият **Battlefront** така и не намери своето място до най-добрите екшъни от Star Wars франчайза. Може би липсата на джедаи и принципно неоригиналната, вече видяна в няколко игри концепция, си казаха думата. **Battlefront** беше длъжен да даде светлинни мечове на феновете, които явно в огромната си част асоциират Star Wars игрите именно с това. Сега *Pandemic* имат намерение да поправят тази евентуална грешка и в онлайн режим ще бъде възможно да се играе с джедаи. За да не се дебалансира играта от тези толкова силни персонажи, джедаи ще могат да стават само играчи, показали някакви невероятни резултати в целокупното меле.

Другата новост са въздушните битки. Всяка една от фракциите (Републиканска армия, Въстаници, Империята и Конфедерацията на Независимите Системи, за тези, които не са си написали домашното) ще разполага със собствени летателни апарати. По-големите кораби ще могат да бъдат завземани, а части от тях ще са унищожими, което ще превърне въздушните сражения в нещо ново и предизвикателно, макар че наземната война все пак ще бъде от ключово значение за постигането на краен успех. Количеството играчи, които ще могат да се пуцат из картите, е: 64 за PC версията, 24 за PS2, и 32 за X-Box.

Star Wars: Empire At War

Star Wars: Empire At War
Производител: Petroglyph
Разпространител: Lucas Arts
Жанр: RTS
Платформа: PC
Излиза: Октомври 2005



RTS частта от Star Wars франчайза винаги е била игнорирана. Досега. **Star Wars: Empire At War** – която очевидно цели позакърпване на имиджа на марката след филмовото престъпление на „втората" (Епизод 1-3) трилогия и най-вече няколкото разочароващи игри, чиято целокупна нелепост кулминира в един мод за **Age of Empires**, продавал се като самостоятелно заглавие, чието име няма да споменавам, за да не петня хартията – се очертава като едно отлично заглавие. Историята обхваща периода, когато империята бива разкъсвана от яростна гражданска война. Според очевидци мащабността на военните действия, тяхната скорост и динамика са впечатляващи. *Petroglyph* (ветерани от *Westwood*, до един) са ни подготвили нелинеен геймплей, което ще рече, че вероятно сюжетът няма да е толкова запленяващ, колкото бихме могли да очакваме от игра, базирана на принципа на мисиите, но за сметка на това играчът ще трябва да взима не само тактически, но и стратегически решения в хода на играта. Ще бъдат налични и мисии, чието изпълнение ще изисква определен избор от страна на играча – впускането в една от тях ще означава невъзможност да бъде изпълнена втора.

Ще са налице и битки с космически кораби, като движението им няма да бъде напълно триизмерно, както в културата **Homeworld**, а просто ще се развива на няколко скачени една над друга плоскости. Успехът в тези космически двубои на практика ще означава възможност да се доберете до повърхността на планетата, да се справите със „звездните" ПВО-та и в крайна сметка да я завземете, осигурявайки си по този начин достъп до нейните ресурси.

Дали цялата тази камара от нововъведения ще постигне желания положителен геймплеен и комерсиален ефект и дали ще посъживи все по-замиращия интерес от страна на геймърите към франчайза, ще видим през октомври.

RPG слухове

Ето накратко част от фактите и имената, с които и около които се спекулираше на E3 ролевата сцена:

Divine Divinity 2
Почти изгубила се в лавината от новообявени заглавия, тази игра на *Larian Studios* все още предизвиква интерес - особено у хората, следящи отблизо хардкор RPG сцената. Още по времето на разработката на **Riftrunner (Beyond Divinity)**, *Larian* подметнаха, че е твърде вероятно **Divine Divinity** да се сдобие в най-близко бъдеще с истинско продължение. В крайна сметка на Експото се разбра, че немското студио е съвсем сериозно в намеренията си: **Divine Divinity 2** ще използва **Gamebryo** - доста перспективен енджин, дело на *NDL*, стоящ зад заглавия, като **Morrowind** и **Sid Meier's Pirates!**, а също така и **SpeedTree** енджина за моделиране на растителност и дървета, разработка на *IDV*.

„Source" проекта на Arkane Studios
Френския разработчик *Arkane Studios* е познат на RPG феновете най вече с иновативната и забавна **Arx Fatalis**. Когато през февруари 2004, *Arkane* обявиха, че са лицензирали прословутия **Source** енджин на *Valve*, това незабавно предизвика поредица от слухове, че причината е задаващия се **Arx Fatalis 2**. Оттогава обаче французите притихнаха крайно подозрително. И макар очакванията за мистериозната **Source** игра да са големи, все още никой не знае върху какво заглавие точно работят *Arkane*.

Екшън-RPG-то на Castaway Entertainment
Докато *Flagship Studios* проглушаваха ушите на всички с подробности около наскоро обявения си проект **Hellgate: London**, тихо-мълком на E3 се промъкна още едно студио основано от ex-*Blizzard* ветерани. Зад *Castaway Entertainment* стоят 8 бивши члена на *Blizzard* екипа начело с **Michael Scandizzo**. Подробности за предстоящата им играта практически липсват, но предвид на факта, че с разпространението му са се ангажирали не кой да е, а *EA*...

Diablo III?
От доста време насам усилено се говори за цели два нови проекта на *Blizzard North*. Тези слухове периодично бяха подхранвани първо от анонса, в който

Majesco

Автор: Orlinator

Базираните в Ню Джърси *Majesco* тази година заложиха на широк диапазон от заглавия. Най-голямо впечатление от каталога им обаче правят 3 мултиплатформени игри, една от които, **Advent Rising**, вече излезе за X-Box, докато премиерата на **The Darkness** и **Demonik** тепърва предстои. Интересни изглеждат и някои от игрите за портативни конзоли, в частност **Black & White Creatures** (за Nintendo DS и PSP) и **Infected** (PSP). Собствениците на PS2 и X-Box пък са се порадвали на демонстрации на **Jaws Unleashed**.

Advent Rising

Производител: GlyphX
Разпространител: Majesco
Жанр: Third-Person Action
Платформа: PC, X-Box
Излиза: 30 Юни 2005

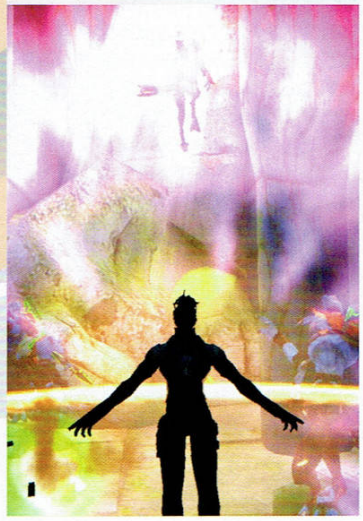
Заявената амбиция на това заглавие е да повдигне много сериозно летвата в жанра на екшъните от трето лице. Сюжетът спекулира върху идеята за наличието на извънземни, с тази разлика, че тук хората ги откриват първи, а после ония идват и ни правят на пух и прах. Оттам нататък играчът поема ролята на капитан на космически кораб, който е станал свидетел на унищожението на планетата Майка, след което първо тръгва да бяга, а после и да раздава отмъщение. *GlyphX* имат претенциите да са създали нещо напълно нелинейно, да се чете – имате избор във всяка ситуация и той наистина е от значение, като дори се предполага, че в продълженията развитието на сюжета пак ще се базира на вашите избори от предходните части. За изпълнението на тази доста комплексна и изискваща наистина сериозна сюжетна база цел, авторите са прибегнали до услугите на легендарния Орсън Скот Кард.

Разработчиците твърдят, че кодът на играта вече е оптимизиран, а скрийншотите карат да си мислим, че в края на този месец ще играем продукт на особено високо ниво – поне в технологично отношение. Същото важи и за музиката, в списъка на чиито създатели можем да видим светила като Марк Уотърс и Армин Щайнер.

Откъм геймплей **Advent Rising** ще ни даде достъп до 12 оръжия, бледнеещи пред специалните умения на нашия герой, които той ще усъвършенства и обогатява в течение на играта, и които силно наподобяват различните проявления на Силата в **Jedi Academy**.

Скрийншотите обаче говорят за невероятно визуално изпълнение. Налице е и комплексна акробатична система за ръкопашен бой, по която западните колеги, пробвали заглавието, ахкат и охкат. Дано и ние да ахнем.

Чувствам се длъжен да отбележа обаче, че – съдейки по съвсем не ласкавите отзиви на западната критика за излязлата за X-Box версия на играта – вероятността това пожелание да не се изпълни е неприятно голяма.



Demonik

Производител: Terminal Reality
Жанр: Екшън
Платформа: PS3, PC
Излиза: TBA 2006

Че игрите по филми винаги са лоши е може би най-известната теорема на гейм критиците. Въпреки това, *Terminal Reality* са поредната компания, която ще се опита да промени статуквото. **Demonik** се разработва едновременно и като филм, и като игра, като в проекта взима участие небезизвестният Clive Barker (**Undying**). Играчът ще поеме ролята на любимия на всички ни анти-герой, дошъл на земята, за да я унищожи веднъж и завинаги. Скрийншотовете издават сходство с **Doom 3**, което обаче е напълно обяснимо с оглед историята. Налице ще са и няколко „демонични сили", една от които ще позволява да изгаряте всичко наоколо, а друга ще запраща към враговете ви орди буболечки, за да ги глозгат до кости. Както вероятно личи, говорим за игра, където принципът „ред кръв, ред карантии – докато не остане празно място" важи с пълна сила.

Това, което прави **Demonik** наистина обещаваща, обаче, е способността да се превръщаш в хората, които срещаш по нивата – нещото, заради което все още си спомняме **Messiah**. Тази възможност засега остава обвита в мистерия, но със сигурност **Demonik** изглежда перспективно заглавия.

The Darkness

Разработчик: Starbreeze
Жанр: Екшън
Излиза: TBA
Платформа: X-Box 360, PC

The Darkness се базира на комикс на Top Cow, в който наемният убиец Джаки Естакадо (от испански – бойно поле, не знам каква е връзката) се оказва в клопка, от която се измъква, ала след това бива обладан от демонската суперсила The Darkness, превръщайки се в същинска машина за сеене на смърт. *Starbreeze*, които вероятно още помниш от **Chronicles of Riddick**, обещават да използват по възможно най-добър начин хардуера на новия X-Box. Комбинацията от суперсили и FPS със сигурност ще бъде експлозивна, имайки предвид доказаното умение на авторите да вплитат всички елементи на творбата си в перфектна симбиоза от геймплей и история.

Midway

Автор: Broko

Тази година ветераните от *Midway* излязоха с дълъг списък от заглавия, но с – внимание! – само 1 (словом - една) игра, разработваща се единствено за PC. От останалите още няколко ще бъдат портнати за PC от конзолните си варианти. От друга страна, това си е напълно логично – компанията винаги е била предимно конзолно ориентирана. Така че този факт, макар и неприятен, не е особено изненадващ, още повече че показва моментните глобални тенденции – конзолите са във възход, за PC-то се очертават тежки времена. Пълният списък с игри, представени от *Midway* на последното E3, включва:

Blitz: The League (PS2, Xbox) – американски футбол, но няма да бъдат използвани лицензите от американската лига. Виделите играта споделят, че това никак не пречи геймплеят да е брутален, за мажоретките – за които впрочем е правен специален motion capturing – да не говорим;

Ed, Edd n Eddy: The Mis-Edventures (Cube, GBA, PC, PS2, Xbox) – поредната игра с герои от Cartoon Network, без коментар;

L.A. Rush (PS2, Xbox) – продължение на серията рейсинг симулатори, отново без лицензи, но отново с много адреналин;

Midway Arcade Treasures (PSP) и **Midway Arcade Treasures 3** (Cube, PC, PS2, Xbox);

Mortal Kombat: Deception (PSP) и **Mortal Kombat: Shaolin Monks** (PS2, Xbox) – ще може да се играе само с Liu Kang и Kung Lao, като играта дори няма да е с познатата турнирна концепция – двамата ще ходят и ще налагат безразборно лошковците в най-добрите традиции на – примерно – **Golden Axe** и **Streets of Rage**, ще има и някакви RPG елементи и въобще новият **MK** няма да е точно **MK**, но пък може да е забавно;

– за нея също след малко;

Stranglehold (PS3, Xbox 360) – играта, разработвана от John Woo, за която нищо не се знае, освен че по проекта помага и хонгконгската екшън звезда Chow Yun-Fat;

Gauntlet: Seven Sorrows (PC, PS2, Xbox), **Rise and Fall: Civilizations at War** (PC), **The Suffering: Ties That Bind** (PC, PS2, Xbox) и **Unreal Tournament 2007** (PC, PS3, Xbox 360) – на тези ще обърнем малко по-сериозно внимание в следващите редове.

Gauntlet: Seven Sorrows

Производител: Midway
Платформа: PC, Xbox, PS2
Излиза: края на 2005
Жанр: Аркадно RPG

Ще има римейк на тази аркадна класика в нови дрешки, с нов енджин и много, много бой. Този път магьосникът, елфът, воинът и валкирията обаче няма просто да ритат задници, а ще влачат своите такива из един дълбок и преплетен сюжет, като най-сетне фенове на поредицата ще могат да научат миналото и историята на всеки един от тях. Ще може да се играе с всички, което само се надявам да не значи нещо от сорта на **Darkstone**. В началото на играта ще осъзнаем, че четири-

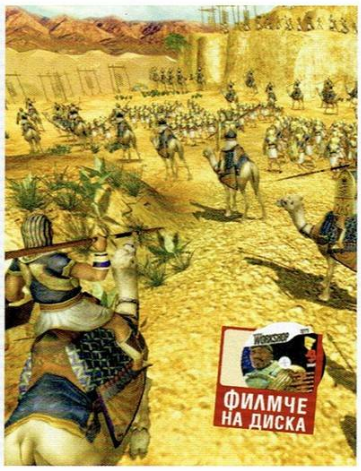
мата герои са били разпнати на някакви мистични дървета от някакъв също тъй мистичен и зъл (естествено) император, но добрият дървар от приказките ще дойде да ги освободи (предполагам) и те ще имат възможност да обяснят на императора, че да висиш стотици години на дърво с едни и същи хора

може да е *много фрустриращо*. И за десерт: по проекта работят *John Romero* (**Doom**, макар че има ли смисъл да ви го казвам, както и **Daikatana**, ама за нея никой не иска да си спомня, най-малко пък Ромеро) и *J. E. Sawyer* (**Icewind Dale** серията и въобще щом идва от *Black Isle*, значи е пич).

Rise & Fall: Civilization at War

Производител: Stainless Steel Studios
Платформа: PC
Излиза: 03.10.2005
Жанр: Стратегия

Единствената игра ексклузивно за PC от *Midway* тази година. Защото е стратегия, вероятно. Този тип игри, малко или много, останаха последният бастион на компютрите като игрална платформа, но сигурен съм, не за още дълго. Та в **R&F: CaW** ще можем да поемем контрол над една от великите древни цивилизации – перси, гърци, римляни и египтяни – и да я сборим с останалите да контрол над познатия тогава свят. А защо не и целият? Свеж полъх е идеята да можем по всяко време да поемаме контрол над дадена единица и да покажем на врага какво точно имаме против него (меч, копие или каквото там сме докопали). Игралите **Dungeon Keeper** вероятно се сещат за какво става дума, да не забравяме и **Sacrifice** – така че това не е точно иновативна идея, но да кажем, че е необичайна. Разработчиците са *Stainless Steel Studios* (**Empire Earth**, **Empires: Dawn of the Modern World**), което в общи линии подхранва надеждите ни за една наистина добра стратегия.



компанията обявяви, че търси да наеме „Lead Game Designer, който „да ръководи *Blizzard North* тима създал **Diablo** и **Diablo 2**". Малко по късно на форума на *battlenet.com* се появи мистериозен пост дело на някакъв словашки музикант, който твърдеше, че е бил нает като част от симфоничен оркестър, записващ музиката за **Diablo III**. В крайна сметка обаче *Blizzard* в обичайния за тях стил не отрониха нито дума за бъдещите си проекти и се ограничиха с постни демонстрации на нови модули за MMORPG хита си **World of WarCraft**.

Microsoft - официално за обратната съвместимост на X-Box 360 със заглавията за стария X-Box...

В актуален *Microsoft Press Briefing* компанията изнесе последни данни относно съвместимостта на новата си конзола, предвидена да излезе на пазара около Коледа, със заглавията за досегашното си поколение хардуер. Почти веднага след началото на E3 и пресконференцията на Редмъндския гигант там, хората започнаха да се питат какво искат да кажат хората на Бил Гейтс с термина „поддръжка на бестселър заглавията". С последния си анонс софтуерният гигант разбули отчасти мистерията и успокои духовете, като каза, че е постигнато договорно решение с nVidia – разработчика на видеопроцесора, залегнал в настоящото поколение X-Box. nVidia ще получи малко парично обезпечение в замяна на съгласието им и достъпа до патентованите от тях технологии за преките им конкуренти от ATI, сътворили новото графично ядро в X-Box 360. В допълнение става ясно, че уникалният емулатор на ниско ниво ще покрие по-голямата част от сегашните X-Box заглавия. *Microsoft* заявяват, че все пак някои игри ще изискват допълнителни патчове, за да работят без проблем. Но така или иначе повечето от тези патчове ще са налични на хард-диска, който ще идва с една от модификациите на конзолата.

The Suffering: Ties that Blind

Производител: Surreal Software
Платформа: PC, PS2, XBox
Излиза: Есента на 2006
Жанр: TPS/Survival Horror

Пропусналите първото **Страдание** - един уникален, тъмен и негостоприемен свят, в който параноята и злото господстваха над малкото останали човешки души на прокълнатия затворнически остров - би трябвало много да съжаляват.. Е, сега Торки (главният герой) се е върнал в Балтимор, преследвайки мъжа, който *наистина* е убил семейството му и е станал причината за озоваването на нашия герой на споменатия остров, както и за прибавянето на няколко вида адски изчадия към Списъка на застрашените видове. Отново ще можем да избираме как да постъпим с повечето измет, която се озове на пътя ни и отново ще имаме различни завършеци на играта, което в известен смисъл означава и стимул за преиграване, стига реализацията на заглавието да е на ниво – нещо, в което аз лично почти не се съмнявам.

Unreal Tournament 2007

Производител: Epic Games
Сайт: http://www.ut2007.com/
Платформа: PC, PS3, X360
Излиза: Средата на 2006
Жанр: FPS

Epic и *Digital Extremes* промениха преди време представите ни за красота, дълбочина на геймплея и не на последно място – за отборните екшъни от първо лице. Сега *Епичните* се захващат самички с поредното продължение на **UT** серията, но с нов разпространител – *Midway*. На E3 не беше показано много, но играта ще бъде с новия Unreal 3 енджин, което означава само едно – сериозен ъпгрейд за тези, които имат намерение да го играят на PC. Оръжията и превозните средства ще изглеждат по-брутално от всякога. На демото познатият ни Малкълм обясни на немалкото желаещи да го слушат за новите графични и физични екстри в енджина, и то доста нагледно – подкара един

Scorpion джип, засили го към една бариера, скачайки от него в движение, миг след което джипът избухна в зрелищна експлозия. Освен стандартните ни и познати режими на игра *Deathmatch, CTF* и т.н., в **UT 2007** ще има нов режим: *Conquest*, който по думите на *Epic* ще бъде нещо подобно на *Assault* от първия **UT** и *Onslaught* в **UT 2003/2004**, но още по-динамичен и настървяващ от тях.

THQ

Автор: Duffer

Въпреки безспорно силното софтуерно присъствие на този, спряган за един от най-солидните, гейм разпространител, най-голямата атракция на щанда на *THQ* беше присъствието на две от мегазвездите на *World Wrestling Federation* - **Luta** и **Kurt Angle**. Поводът, разбира се – представянето на **SmackDown! Just Bring It** и **Raw is War** - продължения на два от най-популярните конзолни хита на компанията, експлоатиращи *WWF* лицензия. Друга атракция беше ефектно кацналият на върха на една от кабините мотор на **Ricky Carmichael** - световно известна мотокрос звезда. Поводът - задаващата се нова версия на *MX Superfly*.

Company of Heroes

PC игра №1 според Gamespot!

Производител: Relic Entertainment
Сайт: http://www.companyofheroesgame.com/
Платформа: PC
Излиза: 13.04.2006
Жанр: Стратегия

Война, война, война! Войната беше навсякъде на щанда на *THQ*. За разлика от next gen шутъра **The Outfit** (Xbox 360 ексклузив), **Company of Heroes** е типична *World War II* базирана реално-времева стратегия – дело на фамозните *Relic* (**Homeworld**). Като оставим настрана страхотния енджин, може би основният кос на заглавието е, че до голяма степен ще освободи играча от така типичния за RTS-те микрениджмънт (една концепция, която *Relic* лансираха с **Warhammer 40K** и очевидно възнамеряват да развиват и поддържат).

Войните единици в **CoH** ще бъдат много самостоятелни. Когато са под обстрел например, те ще търсят прикритие и ще правят всичко възможно да се справят сами с проблемите си. Всички терени и елементите на околната среда в играта ще бъдат разрушими или поне деформируеми.

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Производител: Pandemic Studios
Платформа: PC, PS2, Xbox
Излиза: Края на 2005
Жанр: Тактически екшън

С това продължение *Pandemic* възнамеряват да вдигнат летвата в тактическия екшън жанр. **FSW:TH** ще комбинира отборно ориентирани битки с реановремеви тактически екшън, хвърляйки играча в центъра на взривоопасни бойни зони от градски тип. Мисията – да се завземе и постави под контрол северната част на град *Khardiman*, намиращ се под обсадата на няколко враждуващи фракции. Играта ще се появи на пазара някъде в началото на 2006.

Warhammer 40,000: DOW - Winter Assault

Производител: Relic Entertainment
Платформа: PC
Излиза: TBA
Жанр: RTS

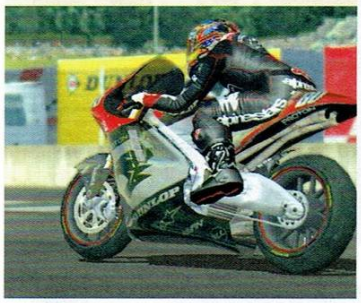
Дългоочакваното продължение се задава със страшна сила. *Relic* очевидно са си водили подробни записки, що се отнася до забележките на хилядите фенове имаха към първата игра.
Този експанжън е много по-сериозно фокусиран върху самостоятелната игра. Очакват ни цели две сингъл кампании, плюс още една допълнителна раса, достъпна за игра **(Imperial Guard)**. Двете кампании (наречени „Хаос" и „Ред") проследяват развитието на една и съща история, но от две гледни точки. В „Ред" ще вземат участие **Imperial Guard**, **Eldar** и **Space Marine Ultramarines**. „Хаос" е запазена територия за орките и другите сили на

злото.
Промени ще има и в геймплейната динамика, макар и не дотам, че да се промени коренно цялостното усещане от играта. Новата раса ще разчита основно на дефензивни тактики – изграждане на бункери и укрепления. По-сериозно ще бъде застъпено използването на различни бойни машини в подкрепа на пехотата. Накрая от *Relic* обещават по-интензивен екшън! Играта ще е на пазара през октомври 2005г.

MotoGP 3

Производител: Climax
Сайт: http://thq.com/
Платформа: PC, Xbox
Излиза: Есента на 2005
Жанр: Рейсър

Един западен колега казва: *„Когато гледах демонстрациите на третата част от **MotoGP** серията, наистина изпитах желание да поиграя, а дори не съм почитател на рейсинг игрите"*. Основната новост в тази част ще е т. нар. Extreme mode – режим, в който състезанията ще се провеждат по градските улици, а не на специални писти. Той ще включва 16 нови писти, 16 нови мотора, система за печелене на парични награди, комбинирана с възможности за цялостен тунинг и ъпгрейд на машините. В играта ще видим и 17 официални **MotoGP** писти, както и 24 официални състезатели. Мултиплейър режимът ще е за до 16 играчи. **MotoGP 3** ще видим още това лято.



Ubi Soft

Автор: Корасha

Присъствието на новите аристократи на бизнеса – *UbiSoft* - и тази година беше подчертано силно. След бурната 2003 година, последвана от вихрен растеж, фирмата в кратък период успя да спечели престиж и пазари. На тазгодишното E3 екипите на различните студия под шапката на *UbiSoft* показаха силен пакет заглавия, сред които **Prince Of Persia 3: Kindred Blades** (работно заглавие), **Myst V: End of Ages**, инспирираната от едноименния филм **Peter Jackson's King Kong**, впечатляващата **Tom Clancy's Ghost Recon 3** (за PC и Next-Gen конзолите) и – внимание!!! – **Heroes Of Might And Magic V**.

Brothers in Arms: Earned In Blood

Производител: Gearbox Software
Платформа: PC, Xbox, PS2
Излиза: края на 2005
Жанр: Тактически FPS

Стратегическите партньори на *UbiSoft*, *Gearbox Software*, обявиха продължението на **Brothers in Arms.** *Gearbox* демонстрираха силно усъвършенстван изкуствен интелект на противника. Картите са много по-отворени и предлагат по-големи възможности за стратегическо и тактическо планиране. Историята се развива непосредствено преди, а и след събитията, описани в оригиналната игра. Този път вместо Бейкър ще управляваме Хартсок – другият ключов персонаж. *Gearbox* са добавили и нов skirmish режим, *Tour of duty* – напредвате в играта, но разполагате само с... един живот. Кооперативните режими ще могат да бъдат играни и от немска, и от американска страна. Постигнатото ще видим в края на 2005-та.

Любопитни факти

- Общата площ, която би била покрита, ако се разпънат всички банери и плакати от E3 2005, се равнява приблизително на 10 декара. Два от най-големите банери, окачени от външната страна на експо-центъра, са тежали приблизително по 270 килограма всеки.

- Изискванията към мрежовия капацитет на тазгодишното изложение са се увеличили четворно спрямо 2004. Входящият и изходящият трафик на E3 2005 е надминал скоростта от 180Mbps, което се равнява на близо 3000 dial-up връзки.

- Използваният дървен материал при пренасянето на техниката и интериора на тазгодишното E3 е достатъчен за пълното облицоване на 15-етажна сграда. За целта са били наети над 90 електрокара.

- Приблизително 770 тона е било теглото на висящите от тавана в изложбения център съоръжения. Това се равнява на около 500 леки автомобила или 250 слона.

- На E3 2005, 400 компании разпространители са представили приблизително 5000 компютърни и видео игри, като 1000 от тях са видени за първи път на изложението.

- Сайтът e3insider.com, който снабдява обществеността с инфо от първа ръка относно изложението, е регистрирал около 100 милиона посещения още през първите три дни след отварянето си.

- На E3 2005 са се помещавали над 5 700 монитора, плазмени екрани и видеостени, като на 90% от тях се е прожектирало нон-стоп.

- Основният етаж на изложението се е поддържал от над 6 километра захранващи кабели и около 125 километра високоскоростна оптика.

Prince of Persia: Kindred Blades

Производител: Ubi Soft
Сайт: http://www.princeofpersiagame.com/uk/
Платформа: PC, Xbox, PS2, GameCube
Излиза: края на 2005
Жанр: TPS

Продължението на продължението на продължението на едно от най-емблематичните за зората на гейм индустрията заглавия докара тълпите пред щанда на *UbiSoft*-Монреал. След смазващия успех на **Sands Of Time** и **Warrior Within**, *UbiSoft* с гръм и трясък се насочват към края на трилогията за принца-изгнаник, търсещ изкупление. Засега играта носи работното заглавие **Kindred Blades.** Яни Мала казва: *„За първи път в тази поредица паралелно с Принца ще представим и съвсем нов герой – Тъмният Принц, който се явява неговото алтер его. Всичко това се случва, инспирирано от множество събития от първата и втората част на играта. В третата, все по-подтискан от факта, че любимата му Кайлийна се жертва, за да може той да избяга от затвора, в който е хвърлен почти веднага след като двамата се завръщат във Вавилон, Принцът постепенно бива обладан и покварен от пясъците. Всичко това ни води към един експлозивен финал“.* Освен новите оръжия, в играта е представена и подобрената и допълнена с нови възможности Free Form Fighting система, като *UbiSoft* – явно вдъхновени от приключенията на Сам Фишър – са решили, че е добра идея да „пришият“ към Принца част от уменията на агента. Това, както разработчиците твърдят, е постигнато посредством прецизно вграждане на необходимите нови стелт възможности и комбота, но – добавят категорично те – без по този начин да бъде осакатена бързата адреналинова касапница – един от основните виновници за атмосферата и фантастичното усещане от геймплея. Дали са успели, ще разберем в края на октомври тази година.

Tom Clancy's Ghost Recon 3

Производител: Ubi Soft
Сайт: http://www.ghostrecon.com/
Платформа: PC, Xbox, PS2, GameCube, PS3, X360
Излиза: края на 2005; за конзолите от ново поколение - някъде през 2006
Жанр: Тактически FPS

Това е първата Nex-Gen игра на *RedStorm* – подразделението на *UbiSoft* в Монреал. Сюжетът ще се завърти около терористичните вълни, заливащи Мексико Сити през 2013 година и отговорът от страна на Американската Армия, експериментално разработила IWS – Integrated Warfighter System – технология, превръщаща редовия солджър в супервойник. *„Това е нашето заглавие за стартовия пакет игри, с които ще тръгне премиерата на X-Box 360. Радваме се от предоставената ни възможност да реализираме с новото поколение хардуер неща в игрово отношение, които с досегашните конзоли не беше възможно. Запознатите със серията геймъри ще се чувстват в свои води, макар че доста основни елементи на гейм-механиката в* **Ghost Recon** *ще бъдат променени. Разбира се, говорим за подобрения – за пример ще спомена новия графичен облик. Също и IWS системата, посредством която играчът се превръща в супер войник, с възможност директно да наблюдава и управлява своите съотборници и да използва помощни средства – да вика хеликоптери, които да разчистят танковете на пътя му, да организира въздушни атаки чрез отряд F-16 и др. Мултиплейърът също е претърпял драстични промени, а системата е разработена така, че играчът ще може да оформя свой собствен боен и ръководен стил“* - споделя Кристиан Алън, водещ дизайнер на проекта.
Остава да дочакаме зимата на 2005г., за да разберем какво са ни подготвили.

Heroes Of Might And Magic V

Производител: Nival Interactive
Сайт: http://www.mightandmagicgame.com/
Платформа: PC
Излиза: началото на 2006
Жанр: Походова стратегия

Минута мълчание. Кралят *беше* мъртъв, сега *отново* е жив. Да живее кралят! След фалита на *3DO* и общо взето разочароващата – най-вече заради адски незавършения вид, който имаше – 4-та част, повечето фенове на най-добрата походова стратегия за всички времена почти бяха сложили кръст на надеждите си да видят някога и пета нейна част. *UbiSoft* обаче закупиха франчайза. Има една добра и една лоша новина в случая. Добрата е, че ние всички видяхме какво направиха тия пичове от **Prince of Persia**. През последните година-две *Ubi* доказаха, че на тях може да се разчита. Лошата е, че не те правят играта. Като нелепа шега прозвуча новината, че проектът е поверен на **Nival Interactive**. Шотовете, които се показаха, навяват твърде неприятни асоциации с едно друго заглавие на братушките от преди години – **Etherlords**. Играта не беше лоша, но няма нищо общо с механиката на **Heroes of Might and Magic** и ако *Nival* се опитат да сближат концепциите на двете игри, последиците могат да се окажат катастрофални. Във всеки случай, по всичко личи, че можем да забравим за добрия стар Хироус – няма например индикация, че при битка играта ще ни прехвърля на отделен екран, боят вероятно ще се състои на терена на самата стратегическа карта. С други думи това, което ни очаква, ще е нещо ново – да се надяваме, че ще е на полагаемото му се ниво.
Иначе ще е походова стратегия – реализирана 100%-ово в 3D. Знае се, че ще има 6 фракции и общо над 40 същества (явно пак по 7 от раса). Очакват ни 30 самостоятелни мисии, генератор на карти, LAN, Internet и Hot-Seat поддръжка за мултиплейър. Датата на излизане засега се колебае между края на 2005-та и ранната 2006-та.

Peter Jackson's King Kong

Производител: Ubi Soft
Платформа: PC, Xbox, PS2, GameCube, PS3, X360
Излиза: края на 2005; за конзолите от ново поколение - някъде през 2006
Жанр: FPS/TPS

Това е заглавието, което според мнозина от присъстващите на E3 се очертава да е най-добрата реализация на игра по филм до момента. Студиото на *UbiSoft* в Монпелие, работи в пряка близост с *Wingnut Studios*, *WETA* и самия Питър Джаксън, за да се постигне възможно най-голяма близост с филма. Джаксън споделя, че се радва, че играта е в разработка, за да може да внедри доста от идеите и създанията, които е трябвало да се появят във филма, но по една или друга причина не са.
Грубо казано, играта ще е разделена на две части. В първата сте Джак Дрискол, единствен оцелял от научна експедиция на Острова на Черепите, където се развива действието. Във втората ще се превъплъщите директно в Кинг-Конг. Сцените и геймплеят преливат между перспектива от първо и трето лице. Сървайвал, адвенчър, шутър и пъзел елементи ще се редуват, за да създадат един неповторим микс от игрово изживяване. На 14 Декември ще разберем дали наистина е така.

Welcome to the next level

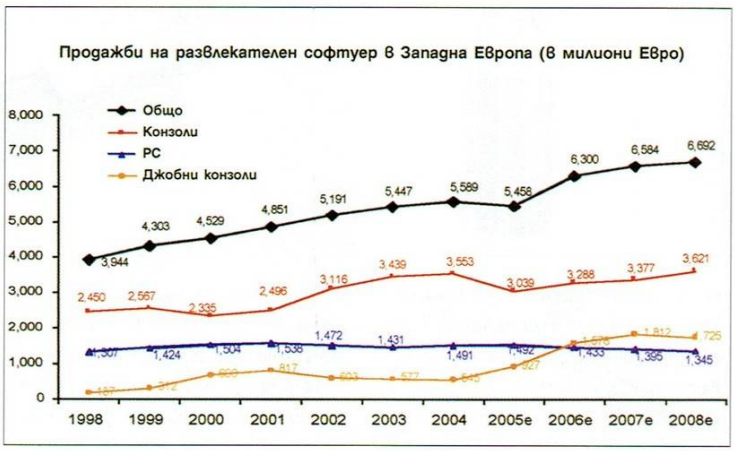
Автор: Коралски

Че конзолите от следващото поколение ще да бъдат основополагащ за бъдещето на индустрията фактор и ключов коз за издигането на игралния бизнес поне на нивото на филммейкинга (в чисто финансов аспект и в момента разликата не е много голяма), беше ясно още преди началото на тазгодишното E3. Повечето анализатори предвиждаха, че след намесата на *Sony* в края на 1994 г. и тази на *Microsoft* шест години по-късно, в един момент двете компании ще разместят непоправимо основите, на които се гради игралната индустрия. За добро или зло, от небосклона на конзолната хардуерна сцена изчезнаха фирми с огромни традиции в този бизнес – *SEGA*, *Atari*, *3DO*. Последната вече не съществува дори като софтуерен издател. Бившата компания за плюшени играчки *Nintendo* също не е онова страшилище, познато ни от времето на NES и SNES. Дори един малко по-различен тип игрални забавления, доскоро причисляващ се към друга пазарна ниша – този на PC гейминга – е на път да получи статут на такъв с маргинално значение, от гледна точка на мейнстрийм теченията. В крайна сметка, именно конзолният гейминг е *юзър френдли гейминга*.

Еволюцията на въпросния бавно, но неустоимо печелеше територии и нови фенове, за да се превърне в настоящия момент и генерация във феномен на игралните забавления.

Малко преди започването на материала, ни попадна схема, показваща продажбите на развлекателен софтуер на западноевропейския пазар през последните няколко години. Учтиво ти я предоставяме в оригиналния ѝ, болезнен за българския играч вариант - коментарът от наша страна е излишен.

Ще си позволя да добавя все пак, че конзолните платформи са най-слабо разпространени именно на териториите на стария континент. С обявяването на новото поколение „черни кутии" (Xbox 360, PlayStation 3 и Revolution) на E3 2005 обаче, хегемонията на противоречивата у нас PC платформа има предпоставките да увеличи многократно своите размери. Ето защо:

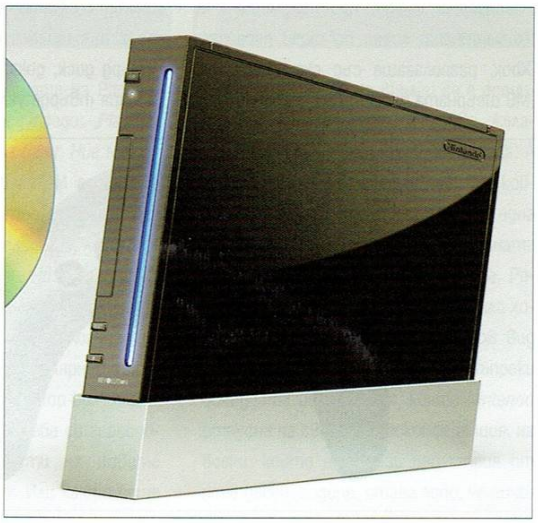


Бъдещето, тук и сега!

При своя старт, дадена конзолна платформа винаги е била върхова, що се отнася до хардуерните характеристики. С бързото развитие на технологиите обаче, до две години тя остава в сянката на един модерен компютър. Макар и тази сянка никога да не е била достатъчно обемиста, за да даде някакво силно предимство на PC-то в очите на потенциалните потребители, голяма част от компютърните hard-core играчи виждат проблема на една „черна кутия" именно в лимитацията (малко количество RAM памет, ниски Hz-ве и, най-вече, по-ниска резолюция). Такава неминуемо ще съществува и при предстоящата генерация, но до голяма степен тя ще бъде невидима дори за hard-core плейърите. Всяко едно от новите чеда на *Microsoft*, *Sony* и *Nintendo* ще поддържа при игрите си минимум 720p резолюция, което - преведено от компютърен език - означава 1280x720, а - според Sony и ATI (отговорниците за видео чипа, залегнал в основата на Xbox 360) - новите конзоли няма да имат никакъв проблем за работа и в нечовешката 1080p (1920x1080) с 4x AA. Тоест, ще кажем завинаги довиждане на досадните назъбвания, спъващи визуалното внушение на голяма част от заглавията в момента. Разбира се, за да се насладиш на подобни резолюции трябва да имаш в наличност HDTV. Тоест, телевизионен приемник, който поддържа резолюции, по-високи от стандартните за момента 640x480. Играчите, които не могат да си позволят подобен лукс, ще могат да си го карат по старому. Естествено, качеството на картината няма да бъде на нивото HDTV, но проблемът вече ще си е във вашия телевизор. Буквално.

От предоставените технически характеристики на изложението, на първо място изпъкват нечовешките хардуерни ресурси, с които ще разполага следващото поколение конзолни платформи. Колкото и да се опитвам да избягам от сравненията с персоналния компютър, не мога да пропусна факта, че никога до момента „черните кутии" не са имали толкова явно превъзходство спрямо любимата на българския играч платформа. *Ageia* ни дават надежди, че поне като технически параметри персоналният компютър ще успее да догони донякъде next-gen конзолите със своя PhysX процесор, но успехът на подобно начинание ще зависи до голяма степен и от цената.

По този параграф официални данни за новите конзоли все още липсват, но Джей Алард (Xbox гуруто) спомена, че Xbox 360 ще се търгува на същата це-



на, на която стартира настоящият Xbox - 300$ в САЩ и респективно – 300 евро в Европа. Подобни слухове се дочуват и за PS3, но дори и в края на крайщата те да не се окажат верни, *Sony* не може да си позволи цена, по-висока от 400$. Ако Nintendo продължи да следва досегашната си политика, то Revolution ще бъде по-евтин от своите два конкурента.

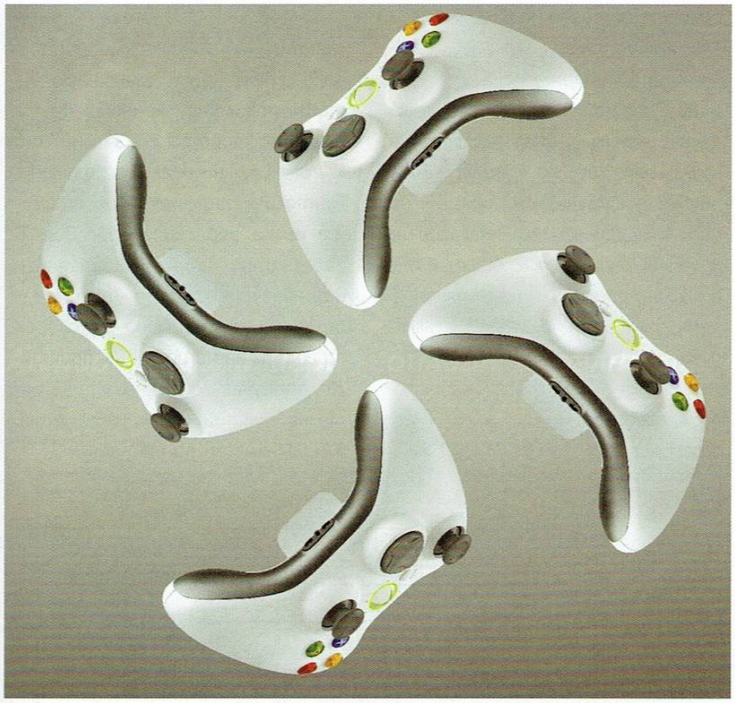
Титанична мощ, стаена в няколко инча пластмаса

Не мога да отрека, че готвачите, работещи в *Microsoft* и *Sony*, са замесили новите си творения от най-благородните съставки, необходими в днешно време за изготвянето на сладкиш от подобно естество. В туловището на Xbox 360 са залегнали три, повтарям – три специално разработени за конзолата CPU-та, базирани на G5 технологията на IBM. Те ще бъдат паралелно свързани по подобие на 32-битовия SEGA Saturn, а всеки един от тях ще работи на респектиращата тактова честота от 3,2 GHz. Японците пък надскочиха очакванията на всички с абсолютно нова технология, на която е базиран техният Cell чип, а първата платформа, в който ще бъде интегриран, е именно PlayStation 3. Той също ще работи на 3,2 GHz, но според знаещите в тази област производителността му ще бъде по-висока от трите CPU-та, с които ще разполага Xbox 360. GPU-тата на двете платформи, разработвани от двата най-големи производители на видео чипове – Nvidia и ATI, ще бъдат с поне една генерация над най-добрите като производителност карти в момента. На пресконференцията на *Sony* президентът на Nvidia спомена не нашега, че чипът, който ще залегне в основата на PlayStation 3, RSX, ще има повече мощ от две GeForce 6800 Ultra карти, всяка от които в момента струва скромните 500$. От ATI пък подхвърлиха, че на този етап дори не мислят да предлагат в продажба еквивалентна технология на PC пазара. Поне не и до края на 2006, началото на 2007 година. Става въпрос за технологията Unified Shader Architecture (Унифицирана Шейдърна Архитектура), която премахва разграничението на отделните пиксели и вертекстните шейдърни единици. В GPU-то на Xbox360, те са комбинирани в набор от универсални, изпълними единици, опериращи с пикселни и вертексни шейдърни инструкции. Xbox 360 ще разполага с 512 MB GDDR3 RAM, докато PlayStation 3 ще бъде снабден с 256MB XDR основна RAM на 3.2GHz и 256MB GDDR3 VRAM на 700MHz – безпрецедентни за конзолна платформа цифри, при положение, че моментният лидер по този параграф Xbox, разполагаше със скромните 64 MB шеърната памет. При операциите с плаваща запетая PlayStation 3 загатва за възможностите на супер компютър отпреди няколко години с почти 2 терафлопса, докато новият звяр на джамджиите ще достигне до 1,2 от същата измервателна единица. Платформата на *Microsoft* ще се справя с всички настоящи медии, базирани на CD и DVD технологията. В това число влизат CD-DA (ROM), CD-R, CD-RW, WMA CD, MP3 CD, JPEG Photo CD, DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW. По този показател конзолата на *Sony* ще бъде с едно стъпало по-високо от своя конкурент. Наред с горе-изброените формати, PlayStation 3 ще бъде първата масово разпространена платформа, която ще използва Blu-Ray медия. Разработената от Apple, Dell, Hitachi, HP, JVC, LG, Mitsubishi, Panasonic, Pioneer, Philips, Samsung, Sharp, Sony, TDK и Thomson технология ще позволи на софтуерните къщи, пишещи игри за PS3 да побират чудовищните 25 GB информация в един носител и до 50 GB в двуслоен такъв. В официалния комплект на новия Xbox пък ще влезе и подвижен 20 GB твърд диск, докато *Sony* все още отговаря твърде уклончиво на хардовите запитвания от страна на пресата. Новост за конзолните платформи ще бъдат и wireless контролерите. Безжичните гейм-падове ще доведат до залеза на заплетените кабели и мръсните номерца на по-слабите играчи. Платформата на *Sony* ще поддържа и блуутут технологията, с помощта на която ще могат да бъдат захранвани до седем отделни контролера. И двете конзоли ще предложат на своите потребители USB2.0 портове (два при 360 и 6 при PS3) за допълнителни устройства като MP3 плейъри, клавиатури, мишки, камери и т.н.

Сигурно забелязваш, че в очерка почти не се споменава името на новата конзола на *Nintendo* с работно заглавие Revolution. На практика хората, дали на света класики като **Mario**, **Zelda** и **Metroid**, показаха прототип на новото си чедо, без да оповестят каквито и да е технически спецификации. За момента със сигурност се знае, че конзолата по подобие на своите конкуренти ще поддържа wireless технологията, като в корпуса на платформата ще бъдат интегрирани четири порта за контролерите на GameCube, с които новата конзола ще има обратна съвместимост. GPU-то се разработва от ATI, докато централния процесор от IBM. За първи път в своята история *Nintendo* ще въведе в своя платформа и функция, различна от това да се играят игри – Revolution със сигурност ще поддържа DVD Video, а вероятно ще плейва и аудио CD-та.

Game Console this is not...

С всяко следващо поколение, конзол-



ните платформи (изключение правят тези на *Nintendo*) са предлагали увеличаване на своите възможности извън играенето на игри. В противовес на основното си предназначение и име, както и в желанието си да привлекат повече потенциални купувачи, днес е прието, че ако една конзолна платформа не чете минимум DVD Video, то тя не заслужава да бъде закупена от играч, който не се причислява към така нареченото hard-core общество. Факт е, че днес масовият потребител желае нещо много повече от една „проста" гейм-машинка. Той иска на една платформа да играе любимите си игри, да гледа любимите си филми, да слуша любимата си музика, да сърфира в любимите си web-страници, да разговаря с любимите си хора... Долавяйки добре желанията на масите, за които ентъртейнмънт не е понятие, ограничаващо се с играене на видео или компютърни игри, *Microsoft* и *Sony*, а дори и *Nintendo* ще ни предложат своята идея за бъдещето на електронните забавления. И Xbox 360 и PlayStation 3 ще съчетават в себе си всичко, което днес един модерен човек извлича от своето PC, MP3 Player или гейм-конзола. И по-важното – ще ти го предложат на адекватна цена, в съчетание с лесен потребителски интерфейс. И Xbox 360, и PlayStation 3 ще бъдат снабдени с камери, позволяващи видео чат в реално време. И двете ще бъдат в пълна Интернет готовност в деня на своето пускане на пазара. И на двете ще можеш да слушаш музика и съответно да я качиш/свалиш от своя MP3 плейър. DVD филми? Няма проблем. Четене на всякакви видове видео и музикални формати? И тук така.

В едно интервю бащата на PlayStation Кен Кутараги предупреди: *„PlayStation 3 не е машинка за игри. Ние никога не сме я наричали така"*. И продължи: *„PlayStation 3 е компютър, предназначен за забавления. Това не е нещо, което да купиш на детето си за Нова година."*

Думи, които ни навеждат на мисълта, че конзолите от ново поколение ще се трансформират в популярните преди известно време set-top-box платформи, обединяващи в себе си гореспоменатите възможности на новите бебчета на *MS* и *Sony*. Или както беше споменал Алард (бащата на Xbox360) в едно интервю – силата на Xbox360 не ще бъде само в техническото му съвършенство. Тя ще се изразява най-вече в неговия софтуер (нямайки в предвид единствено игралния такъв).

Революционни догадки

Марката *Nintendo* винаги се е асоциирала с понятия като качество, желание, страст и... за съжаление... деца. А днес децата не са сегментът, от който зависи продаваемостта на една конзолна платформа. Идеалистичната гледна точка на Миямото, Ивата, Реджи и компания винаги е привличала хората, за които Treasure не е нов вид препарат за миене на чинии. Въпреки оскъдната информация, която *Nintendo* отпусна на своята пресконференция, на всеки, който е в тази индустрия от поне десет години, стана ясно, че пичовете този път ще се прицелят и в така наречения кежуъл играч. Или казано иначе – играч, за когото игрите не са приоритетно забавление, а по-скоро спорадично убиване на време. Дизайнът на новата конзола предразполага честото наличие на Revolution в собствения ти джоб. Да, точно така – джоб. Показвайки конзолата на пресконференцията, Явата спомена, че крайният вариант на Революцията ще бъде голям колкото три DVD кутийки, поставени една върху друга. А това автоматично ще превърне Revolution в най-малката конзолна платформа, създавана някога. Размерът, както обаче обичат да казват някои люде, е от значение. В игралните среди силно се спекулира именно с външния, чудовищно малък вид на новия Кюб и над въпроса колко назад ще го остави той след предложенията на *Microsoft* и *Sony* от гледна точка на хардуерната мощ.

Ден преди конференцията на *Nintendo* вицепрезидентът на американския клон на компанията, Перин Каплан, е съобщил за *USA Today*, че новата конзола ще бъде, цитирам: *„Два или три пъти по-мощна от GameCube"*. Запитан дали това няма да попречи на Revolution в борбата му с Xbox 360 и PS3, той отговорил, че хардуерът не е всичко в една конзола и дал за пример сегашната генерация. Според всички анализатори,

истинската революция в новото предложение на бившата компания за плюшени играчки ще се крие в начина, по който контролираш събитията около себе си. Може би това беше основната причина контролерът на конзолата въобще да не се появи на изложението. А няколко дни по-късно в интервю за *IGN* Миямото сподели, че контролер не е показан, защото: *„Идеите на* Nintendo *неведнократно са интерпретирани/откраднати от конкурентните компании, именно защото са показвани в неправилно време.“* Все пак, фирмата не пропусна да изненада всички с обявяването на абсолютна обратна съвместимост с всички свои конзоли от предишни генерации. Интересен в случая е фактът, че всяка *Nintendo* игра, създадена за NES, SNES или Nintendo 64, ще бъде напълно безплатна посредством даунлоуд от специализиран сървър на *Nintendo*. За да стартираш GameCube игра, ще е необходимо единствено да притежаваш оригинален носител на заглавието, което искаш да играеш. Със сигурност конзолата ще се продава с 512 MB флаш карта, а онлайн плановете на голямото N, макар и все още неназовани, ще бъдат коренно различни (да се чете *по-добри*) от тези, които имаше за GameCube. Сигурно забелязваш, че Revolution на *Nintendo* е единствената конзола, която разгледах самосиндикално. И това не се дължи на липсата или наличието на твърде много информация, а по-скоро на едно мое предположение, че с Revolution бившите автори на „детски играчки“ ще се целят в съвсем нова пазарна ниша, различна от тази на PC геймингa, Xbox360 или PS3. *Nintendo* много добре знае, че не може да се съревновава със зеленоводци от калибъра на *Sony* и *MS* в тяхната игра, затова търсенето на нова пазарна ниша би бил по-уместен вариант за компанията. Силно се надявам на TGS2005 да бъдат показани контролерите на конзолата. Както споменах, единодушно е мнението, че именно в тях се крие революционният полъх, който очакваме от Revolution.

Притеснително от LA...

На хартия и обещания всичко изглежда впечатляващо, съгласен съм. Има обаче, няколко натрапчиви притеснения от моя страна, които смятам да споделя с теб.

На първо място, това е софтуерът за конзолите, който за момента (въпреки огромните обещания от страна на *Sony* и *MS*) клони застрашително към нула. Да не забравяме, че Xbox360 ще направи своя дебют в края на годината! А на практика, единственото действително впечатляващо заглавие с реално показан геймплей и графика, която действително да оправдае прозвището nex-gen, беше **Gears of War** на *Epic Studios*. Повечето останали заглавия или са портове от PC игри (**Oblivion Lost**, **Quake IV**, **Prey**, **Call of Duty 2**), или не бяха нищо особено в графично и геймплейно отношение.

Разбира се, време до началото на голямата война - бол.

Притесняват ме и отделите на *Sony* и *MS*, през които ще минават за одобрение заглавията, които ще се пишат за техните машини. И по-скоро тенденцията, очертаваща мрачно бъдеще на раздела иновация в следващото поколение конзолни игри. Строгият контрол определено ще намали плявата, която днес е съпътстващ елемент при моментните конзоли на двата конгломерата. С други думи, за новите конзоли няма да бъдат произвеждани игри от сульо и пульо, което е добре. Факт е също, че бюджетите на новите заглавия ще скочат в пъти спрямо настоящите. От една страна това е добре – на всяко **Shenmue**, **HALO**, **Metal Gear Solid**, **God of War** и пр. ще получиш поне десет еквивалентни като себестойност творения.

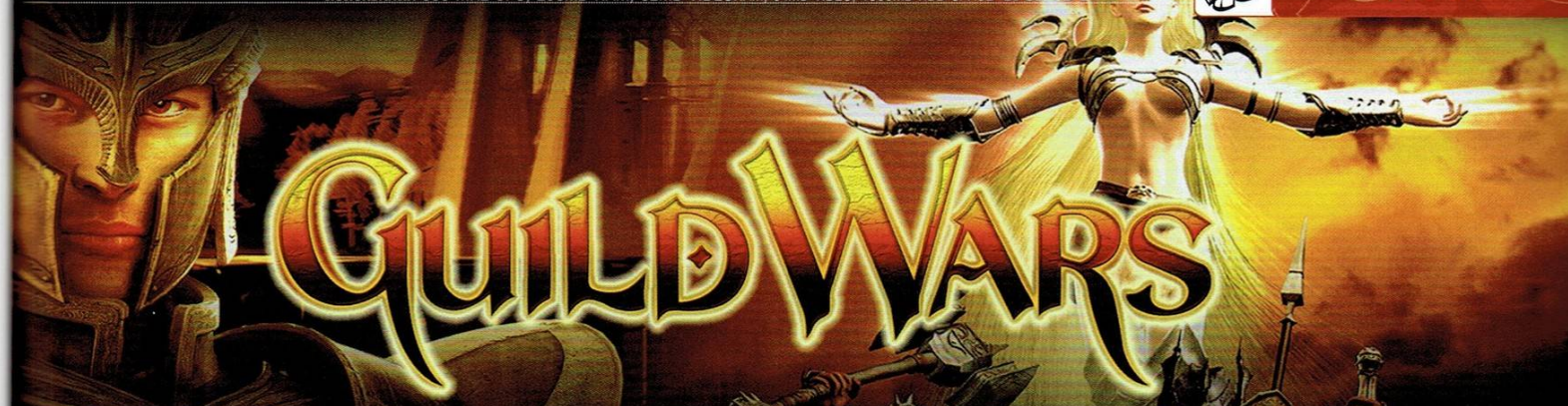
Тук обаче неизменно идва едно голямо и протяжно *„обаче“*. Първо - кадърни студия, които не са под шапката на голям публишър, няма да могат да пишат игри за предстоящите „черни кутии“. Основно поради финансови съображения. Второ, цените на оригиналните копия ВЕЧЕ са по-високи от тези, които се продават в момента. Игрите за Xbox360 се предлагат на 60$. По-високата цена на продуктите веднага се асоциира със споменатия вече по-голям бюджет. Сигурен съм, че ще имаме чистка и при публишърите, като до две или три години едва ли ще останат повече от десет. Сигурни поне за момента изглеждат само отборите на *EA*, *Take Two*, *SEGA*, *Konami*, *Vivendi*, *Midway* и *Activision*.

Друг проблем, който гложди почти цялата индустрия, е дали част от кадрите, които показаха *Microsoft* и *Sony*, не са в действителност измамни CG филмчета. Визирам най-вече тези на *Project Gotham Racing 3*, *Killzone* (може би най-впечатляващият трейлър на цялото изложение), *MotorSport* и някои други.

И *Microsoft*, и *Sony* опровергаха подобни спекулации и потвърдиха, че говорим за реален геймплей. Но все пак...

За да завърша малко по-нескептично, ще кажа следното – дори графичният максимум на това поколение конзоли да се окажат кадрите, показани от *Killzone*, то ни очакват времена, които ще променят представите ни за игрални забавления, в най-чистия им, първосигнален вид. Сигурен съм – и ти ще изтръпнеш при вида на въпросния трейлър, защото това приятелю, приемаш го или не, е бъдещото на електронните забавления. А и бъдещето по принцип...

	Xbox 360	PlayStation 3
Централен процесор	Специална модификация на IBM PowerPC CPU	Cell Процесор
	3 симетрични ядра работещи на 3.2 GHz всяко	PowerPC базирано ядро на 3.2GHz
	2 хардуерни потока на ядро - общо 6	1 VMX векторна единица на ядро
	VMX-128 векторни единици на ядро - общо 3	7бр. SPE на 3.2GHz
	128 VMX-128 registers per hardware thread	7бр. 128b 128 SIMD GPR
	1 MB L2 кеш памет	7бр 256KB SRAM за SPE
		512KB L2 кеш памет
Графично ядро	Съвместна разработка на Microsoft и ATI на 500MHz	Разработка на NVIDIA RSX на 550MHz
	10 MB вградена памет DRAM	1.8 TFLOPS обща производителност
	48 паралелни, динамично разпределяеми конвейра с поддръжка на FP32	Извод за два HD монитора с поддръжка на 1080p резолюция (1920x1080) всеки
	Унифицирана шейдърна архитектура	
	48 милиарда шейдърни операции за секунда	
Памет	512 MB GDDR3 RAM	256MB XDR Основна RAM на 3.2GHz
		256MB GDDR3 VRAM на 700MHz
Пропусквателна способност на паметта	22.4 GB/s пропусквателна способност на интерфейсната шина на паметта	Основна RAM: 25.6GB/s
	256 GB/s пропусквателна способност на паметта (EDRAM)	VRAM: 22.4GB/s
	21.6 GB/s предна шина	RSX: 20GB/s (запис) + 15GB/s (четене)
		SB: 2.5GB/s
Производителност FLOPS (Операции с числа с плаваща запетая за секунда	1,2 Teraflop	2.18 Teraflops
Твърд диск	Подвижен, 20GB	Подвижен, 2.5" HDD (неизвестен обем)
Комуникации	Ethernet контролер	3бр. Ethernet контролера
	Wi-Fi 802.11a/b/g	Wi-Fi 802.11b/g
		Bluetooth 2.0 (EDR)
Вход/изход	до 4 безжични контролера (2.4 GHz RF собствена разработка)	до 7 безжични контролера (Bluetooth)
	3бр. USB 2.0 порта	4бр. USB (2.0) порта (преден панел)
	2бр. Слотове за памет карти	2бр. USB (2.0) порта (заден панел)
		1бр. Memory Stick Standard/Duo, PRO
		1бр. SD standard/mini
		1бр. CompactFlash (Type I, II) x 1
Аудио/Видео връзка	Компонентна, композитна, VGA, Optical Audio	2бр. HDMI, Optical Audio, AV Multi
Видео изход	480i, 480p, 720p, 1080p	480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p
Аудио изход	Многоканален сраунд изход	Dolby 5.1, DTS, LPCM
	Поддръжка на 48KHz 16-bit аудио	
	320 независими декомпресионни каналаindependent decompression channels	
	32-bit аудио процесиране	
	Над 256 аудио канала	
Поддържани формати оптична медия	**CD:**	
	CD-DA (ROM), CD-R, CD-RW, WMA CD, MP3 CD, JPEG Photo CD	CD-DA (ROM), CD-R, CD-RW, SACD, DualDisc
	DVD:	
	DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW	DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW
	-	**Blu-ray Disc:**
		BD-ROM, BD-R, BD-RE
Обратна съвместимост	Ограничена (само за някой заглавия?)	Пълна съвместимост с всички PSX/PS2 заглавия
Ориентировъчна цена	Между $299 и $350 в зависимост от включените в пакета екстри	Максимум $400
Реално предлагане на пазара	Края на 2005 (Празничен сезон)	Пролетта на 2006



Алтернативна игра - онлайн игрална алтернатива

Автор: Alex III

Guild Wars е особена игра. За нея е много по-лесно да се каже каква НЕ е, отколкото да се даде положително определение. Строгите жанрови граници се размиват и объркват, когато влязат в досег с отрочето на *NCSoft*. То обединява по уникален начин сякаш противоречиви елементи, за да създаде неповторимо игрово преживяване. Дали ще го харесате или ще го намразите – не знам, не мога да гадая. Сигурен съм обаче, че няма да останете равнодушни, ако се осмелите да опитате да го играете.

Да оставим анализите за края, и да опишем играта такава, каквато е.

Героят

Крайъгълният камък на всяка ролева игра е концепцията за герой. И макар че **Guild Wars** не се вписва добре в рамките на класическо RPG (било то single player или online), въпросът „какво представлява превъплъщението ми на екрана„ сигурно ще е първото нещо, което ще ви заинтересува, след като активирате акаунта си.

Всеки герой в **Guild Wars** има една или две професии. Те определят ролята и способностите му и съответстват на класовете в познатите ни RPG-та; раси няма, всички герои са хора (засега – в бъдещите експанжъни се очаква това да се промени).

Професиите са шест – *Воин* (Warrior), *Стрелец* (Ranger), *Некромант* (Necromancer), *Елементалист* (Elementalist), *Монах* (Monk) и *Месмер* (Mesmer).

Воинът е специалист в ръкопашния бой - понася и раздава големи количества болка от интимна близост. Негова запазена марка са ударите, които използват адреналин вместо енергия.

Стрелецът е специалист в оцеляването. Освен на основното си оръжие (лъкът, разбира се) той разчита на помощта на опитомеността си животно и на значителния си набор от Приготовления (Preparations), капани и магически ритуали.

Некромантът е въплъщение на тъмната страна на магията – силата му се корени в смъртта, проклятията и кръвната магия. Труповете на падналите – без значение врагове или приятели – са основна съставка на заклинанията му. Силата му обаче не идва безплатно – повечето му умения са свързани с изпълнението на някакво условие, имат недостатък или пък за използването им Некромантът плаща с кръвта си.

Елементалистът е магьосник, който борави с мощта на стихиите – огън, въздух, земя и вода. В зависимост от избраната област на специализация, акцентът на уменията му пада върху масовите или концентрирани поражения, върху защитата или контрола на единична цел или на многожество врагове едновременно.

Монахът е лечител и защитник, но може и да напада. Той съживява мъртвите, лекува рани, премахва проклятия, поставя защитни чарове върху съюзниците си или призовава силата на бог Балтазар да порази враговете му. При всички случаи труден за убиване и необходим член на всяка група.

Месмерът е майстор на илюзиите, измамата и индиректния контрол. Уменията му са фокусирани върху разрушаването на стратегията на противника и използването на собствените възможности на врага срещу него самия. Месмерът не убива и не побеждава – той прави така, че неприятелят сам да се победи. Играта с Месмер е интересна и сложна за овладяване.

Всяка професия върви в комплект с уникални умения (между 70 и 80), и набор от атрибути, които съответстват на областите на специализация в рамките на професията. Да вземем за пример Монаха – той има три основни атрибута, наречени „молитви за лечение„, „молитви за защита„ и „поразяващи молитви„. Повечето лекуващи заклинания – да речем „Orison of healing„, „Mending„, „Restore life„ - стават по-ефективни с добавянето на точки на „молитви за лечение„. Дефензивните „Aegis„, „Guardian„ и „Life bond„ са „молитви за защита„, а нападателните „Banish„, „Holy strike„ и „Bane signet„ са „поразяващи молитви„ и ако искате да акцентирате върху тях, ще трябва да разпределяте точки на съответния атрибут.

Героят започва играта с една основна професия, и малко по-късно, в хода на действието, може да се сдобие с вторична такава. Основната професия определя какъв вид брони ще носи аватарът ви, и освен това дава достъп до един специален атрибут, който няма да виждате за вторичната си професия, и който по някакъв начин подобрява възможностите на професията без значение от специализацията.

Комбинациите от първична и вторична професия са общо 30 – внушително число на фона на обичайните 5-6 или най-много десетина класа, които повечето класически RPG-та предлагат. Разнообразието обаче се увеличава и по друг начин – от всичките си първични и вторични умения (общо към 150-160, ако всички са ви достъпни) можете по едно и също време да използвате не повече от 8 едновременно. Кои точно 8 ще изберете зависи от атрибутите на героя и от предпочитанията ви, но със сигурност ще намерите интересни комбинации. И последно, един съвет – ако се двоумите каква вторична професия да вземете, изберете Монаха.

Максималното ниво на герой в играта е 20, и всеки път, щом натрупате достатъчно опит, за да вдигнете ниво, получавате определен брой точки за развитие на атрибути, и по една точка за закупуване на умение (Skill point). Опит се трупа и в PvP. Уменията в *Guild Wars* се получават по един от три начина – чрез изпълнение на куестове, ако си ги купите от учител, или ако ги уловите със „Signet of capture„ от някой бос. Безплатни са само уменията от изпълнение на куестове, за всички останали трябва да изразходвате по една skill точка. Най-силните умения – т.нар. *елитни*, от които можете да имате само едно сред осемте си активни – могат да се придобият само с помощта на Signet of capture, стига да знаете къде да търсите боса, който ги използва. Хубавото е, че можете да пренареждате атрибутите си по време на играта – на всеки 250 точки опит получавате по един attribute refund, който ви дава право да свалите една добавена от вас точка атрибут и да я сложите отново на подходящо място. Затова не се притесняйте, ако сбъркате в развитието на героя си – по всяко време можете да коригирате грешката, или просто да опитате алтернативно развитие.

Способностите и ролята на героя ви - освен от уменията - зависят много от оборудването. Представителите на всяка професия имат на разположение различни брони и предпочитани оръжия. Всеки елемент на екипировката може да добавя енергия и/или регенерация (освен атрибутите, героят има две независими характеристики – точки живот и точки енергия; енергията се използва за активиране на умения, а когато животът падне до нула, героят умира; и двете могат да се регенерират или да дегенерират с времето), както и някакви специфични за бронята и професията бонуси. За броните е важно да се знае, че НЕ са кумулативни, т.е. ако имате нагръдник за 50 броня и шлем за 45, няма да получите от тях 95 обща защита. В играта има зони на поражение и всяка атака (удар или умение от тип атака) попада в някоя от петте бронирани области. За редуциране на щетите има значение само удареното в случая парче броня. Някои умения обаче (повечето магии) улучват автоматично и за тях се използва винаги бронята на тялото, затова си струва да се обмисли дали да не сложите нагръдник с намалена физическа, но повишена магическа защита. Отделно

от това на броните могат да се слагат руни. Те увеличават живота или стойността на някой атрибут, поглъщат щети или имат някакъв друг ефект. Посилните руни дават по-сериозни бонуси, но намаляват точките живот на героя, затова като правило хората носят най-много по една superior руна. За всеки вид оръжие могат да се намерят по два вида подобрения, които го модифицират – превръщат щетите му от физически в магически, дават допълнителен живот, защита или някакъв друг бонус.

Нов герой може да се създаде по два начина – ако искате да играете PvE частта на играта (player vs environment, т.е. куестовете, историята и мисиите), трябва да започнете от първо ниво. Само такъв герой може да отключва умения, руни и ъпгрейди за оръжия. Ако искате да се биете с други играчи, най-добре създайте PvP герой 20-то ниво. Ще започнете с най-добрите брони и оръжия в играта и ще можете да избирате от всички отключени умения, руни и ъпгрейди, но няма да имате достъп до нищо в света извън арените за битка.

можете да намерите две изречения по-горе – **GW** НЕ е MMORPG. Тя няма общ за всички играчи свят, който те могат да откриват и изменят. Играчите могат да се срещнат само в населените места. Всяка друга част от картата представлява Инстанс (т.е. съществува в отделно копие за всяка група играчи, които влязат в нея). С други думи, ако искате да играете заедно с някого, трябва формално да направите парти докато се намирате в някой град, и след това да стигнете заедно до мястото, където желаете да отидете. Оттук следва, че нерегламентираните битки между играчи са невъзможни, защото членовете на една и съща група не могат да се бият помежду си, а няма как да бъдете на една и съща карта, ако не сте в общо парти.

Достъп до различните части на света ще получавате постепенно. Отначало ще ви е достъпен само град Аскалон и най-близките му околности (при това в едно по-щастливо време, различно от момента, в който се развива основната част от историята на играта). След като изследвате близките земи, ще стигнете до градчета и крепости, които ще се появят на картата ви. До тях ще можете да пътувате моментално винаги, когато пожелаете. В крайна сметка ще стигнете и до по-особени населени места, които нямат класически изход към нови територии в обичайния смисъл. Те представляват отправна точка за събиране на група за минаване на някоя от мисиите.

Мисиите са най-интересният елемент на PvE частта. В тях винаги имате крайна цел, която трябва да изпълните, за да се счита мисията за приключена и да вземете наградата (винаги 1000 точки опит и една точка за закупуване на умения). Целите са най-различни – от простото „стигни до следващия град„, до цели поредици от мини-куестове с много етапи и скрипти рани ситуации помежду. Да речем, една от мисиите започва с това, че групата ви заедно с принц Рурик, престолонаследникът на Аскалон, е обсадена в стара крепост. Вие трябва да използвате страничен изход и по тайни пътеки да излезете пред портата, за да разчистите пътя на принца навън. След това трябва да го преведете до мястото, където той ще използва магическия рог, взет в предната мисия, срещу враговете на кралството си, и да вдигнете обсадата на последния човешки град. През това време ще имате възможност да изпълните една допълнителна задача (bonus objective), стига да успеете да откриете кой да ви я даде, и да разгадаете какво точно да направите. В мисията в Нолани, за която става дума по-горе, задачата ви е да занесете Книгата на падналите до пиедестала, където тя трябва да стои. Книгата можете да получите из пътеките в източната част на картата веднага след като излезете от крепостта, а пиедестала ще намерите, ако тръгнете на запад веднага щом слезете от стената. Ако свършите всичко както трябва (намерите мястото и не бъдете избити от призрачните воини около пиедестала), ще бъдете възнаградени с още 1000 точки опит. Всяка мисия има точно по един bonus objective, който дава винаги 1000 хр. Иконките на мисиите на картата имат по един меч, ако сте минали мисията, и по два, ако сте направили бонуса, така че веднага си личи къде има смисъл да се връщате, за да опитате наново да ги изпълните.

Играта

Guild Wars има своя география, митология и история, но аз няма да се спирам на тях – едно, че не искам да ви развалям удоволствието да ги откриете сами, и второ защото ролята им не е толкова съществена. **Guild Wars** е онлайн заглавие с ролеви елементи, но тя не е MMORPG в класическия смисъл. Сигурно сте чували, че за да играете не е необходимо да плащате месечни такси – достатъчно е просто да си купите играта и можете да се забавлявате с нея докато ви омръзне. Защо? Отговорът

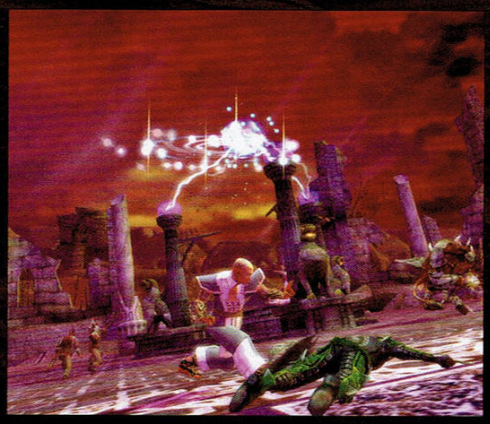
Мисиите, както куестовете на повечето територии, са направени да се играят в екип. Не очаквайте да влезете в тях като самотния рейнджър, да вземете хр-то на всичко живо (че и на неживото) и да си заминете по живо, по здраво. Ще ви трябва група – понякога възможно най-голямата, която можете да съберете (всяко място има различен, съобразен със степента му на трудност, максимален размер на партито). За щастие, ако ви е проблем да намерите хора, с които да играете, винаги можете да разчитате на помощта на компютърно управляваните henchman-и. Взимайте Воините, Мага и Лечителката (и евентуално Некроманта) и влизайте без страх. Те може би не са най-умните последователи на света, но със сигурност умеят да играят поне основната роля на класа си – нещо, което не може да се твърди за огромна част от хората, които ще срещнете в играта.

За съжаление, първоначалните обещания на *NCSoft*, че в **Guild Wars** човек ще може веднага да заиграе на арената и ако иска да пропусне времеемката PvE част, се сбъднаха само формално, но не и фактически. Да, човек може да си направи веднага 20-то ниво герой и да иде да се бие на арената, в Tomb of Heroes или да участва в битки между гилдии, стига да е член на такава. Само че няма да има НИКАКВА възможност да променя героя си, защото няма да има отключени умения, руни и ъпгрейди за оръжия. Нещо повече – даже вдигането на PvE герой до 20-то ниво далеч не е достатъчно, защото половината умения (и всички елитни такива) се намират в земи, достъпни само на максимално ниво. Изводът е, че ако човек иска сам да си направи герой, вместо да използва готовите шаблони, и да бъде конкурентоспособен в битка, ТРЯБВА да изцикли практически цялата PvE част. А ако иска да опита игра с друга професия, ще му се наложи да го направи отново, за да отключи необходимите умения. Не, че е кой знае колко дълго или е неприятно, но отнема време, а в крайна сметка акцентът на играта пада върху PvP битките. Те са интересната и оригинална част, останалото е по-скоро допълнение.

PvP

Битките в **Guild Wars** са винаги отборни – в момента в играта няма режим, направен за битка един на един или един срещу много. Дори попаднали в бой един срещу друг, много от героите не могат да се убият, защото нанасят по-малко щети, отколкото противникът може да излекува за единица време. Победата е въпрос на състав на отбора, тактика и координация между играчите. На солидния отбор са нужни поне двама лечители, а най-добре трима. Трябва да има поне един воин (OMG Warrior/Monk разваля баланса! Изхвърлете го от играта! FFS!!!1!one), за да служи като щит между отбора си и врага, и да води атаката. Обикновено на него се пада задължението да набелязва цели за отбора (играта има команда за набелязване на цел, така че целият тим да я види, и съответно за избиране на посочена от някой друг цел). Трябва да има един или двама души, които да съживяват загиналите по време на битката, и това не бива да са основните лечители, защото те ще имат работа през цялото време. Трябва да има кой да нанесе масивни поражения на врага, тоест нужни са Елементалисти. По-рано на мода бяха огнените такива заради масовите щети, сега по-скоро хората са се ориентирали към въздушните, защото техните поражения се фокусират по-лесно. Добре е да има Месмер, а най-добре двама – един, специализиран срещу ръкопашни неприятели, и един против магьосници. Некромантът винаги е сила, а комбинацията със Стрелец (т.е. R/N или N/R) дава вероятно най-трудния за убиване герой в играта. Всяка професия има варианти на развитие и специфична роля в зависимост от избрания вариант, а възможностите за импровизация са практически неограничени. Отбор от осем Монаха!? Звучи налудничаво ли? Не и ако са специализирани както трябва и играят координирано. Докато разберете в какъв ред трябва да ги атакувате (първи се убиват лечителите, след тях лекобронираните цели – Елементалисти, Месмери и Некроманти, после Стрелците и чак накрая Воините), ще загубите битката. Или отбор с няколко Некроманта, които с помощта на оборудване с дегенерация на живота през едната минута преди началото на истинската битка жертват кръвта си и умират, за да могат другарите им да вдигнат Bone minion-и от труповете им? Защо не, след като по този начин отборът започва с двайсетина миниъна предимство? И това са крайни примери, а в рамките даже на класическото развитие на всяка професия има страшно разнообразни комбинации от умения и атрибути, които могат да постигнат диаметрално противоположни резултати. Измислянето на герой в **Guild Wars** е мини игра само по себе си, нещо като съставяне на дек карти за **Magic The Gathering** – индивидуалните умения понякога звучат безсмислено и странно, но допълнени по подходящ начин с няколко други, те добиват неподозирана сила.

В крайна сметка обаче на арената най-важна е координацията. Отборът може да не е перфектен като състав, може да сбъркате тактиката в началото, но по-съществено от всичко е да се организирате бързо и да действате за-



едно. Ако искате да играете в Tomb of Heroes (арена, където се срещат множество отбори в постоянен пирамидален турнир и стигането до върха означава, че в този момент отборът ви е най-силен в целия свят), практически задължително е да ползвате програма за гласова комуникация. Teamspeak, Ventrillo или Roger Wilco са нужни и за битките между гилдии (ако искате, разбира се, да задържите рейтинга си над стартовото 1000). Въобще, за да стигнете до върха на Tomb of Heroes или на Guild Ladder-а, ще ви трябва професионализъм, познаване на играта и сработване със съотборниците на доста по-високо ниво, отколкото в повечето други онлайн игри. За да бъдете на върха в **World of Warcraft**, **Ultima Online** или **Everquest** е достатъчно просто да играете много. Да бъдете на върха в **Guild Wars** изисква преди всичко умение – инвестицията на време НЕ е достатъчно условие.

И накрая?...

Вероятно очаквате да кажа колко страхотно заглавие е **Guild Wars**. Ами... няма пък.

Продуктът на *NCSoft* определено е събитие. Технически е изпълнен перфектно и тук не говоря за графика, защото тя никога не е била определяща за успеха на една онлайн игра. Става дума за нещо много по-съществено – за ОНЛАЙН компонента на онлайн играта. За това, че светът е един за всички играчи – не е разделен на сървъри, realm-ове, шардове или бог знае какво още – всички играят заедно. За това, че няма по 20 часа седмично, когато играта не може да се играе по причина на технически проблеми и профилактика. За това, че пачовете се свалят и инсталират сами, по време на игра – най-много да ви се наложи да излезете и да се логнете отново, за да активирате новата версия, но в повечето случаи това не е необходимо. За това, че играта се РАЗВИВА непрестанно, и то не според закостенялата визия на един-двама застаряващи гейм дизайнери, а в зависимост от желанията и нуждите на общността хора, които я играят.

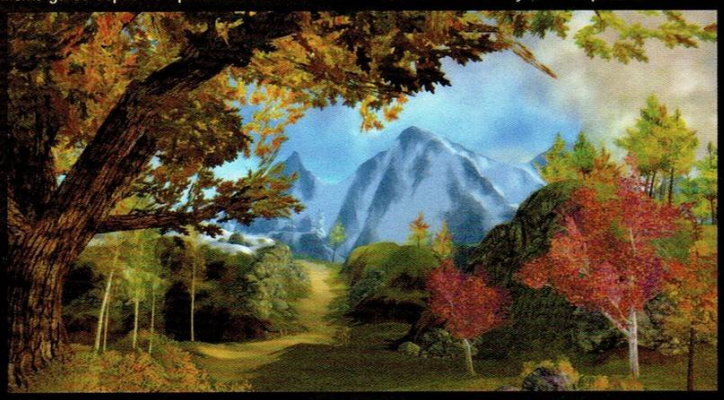
Ако щете, **Guild Wars** е събитие даже само заради факта, че екипът на *Blizzard* масово напуска, за да се премести в *Arenanet*, а *Blizzard* се паникьосаха достатъчно, за да пуснат недоработения Battlegrounds за E3 само и само да покажат, че **WoW** остава конкурентоспособен в присъствието на **GW**.

И все пак, **Guild Wars** не е перфектна. Фактът, че няма месечни такси, я изхвърли на върха на класациите с продажби в Европа за няколко поредни седмици, но масовостта си има цена. Играта се напълни с новаци и хора, които си нямат понятие не само от конкретното заглавие, а от гейминг въобще, че и от елементарен здрав смисъл понякога. Трудно е човек да си намери случайно парти, което да става за нещо. Трудно е и да се сформира група за бой на арената.

Отделно от това PvE частта има технически и концептуални проблеми. Някои мисии страдат от сериозни бъгове, които поставят под въпрос възможността за минаване въобще (бонусът на Divinity Coast е божа работа, поне в 5 от 6 случая го проваляте по независещи от вас причини). Мисиите и околните им свободни територии не си пасват като степен на трудност. Понякога елементарни куестове дават огромни награди, а други несъразмерно трудни задачи практически не дават нищо (веднага се сещам за Villainy of Galrath). Липсата на цялостен свят изкарва **GW** от категорията MMORPG – първо, защото не е точно RPG без свят, и второ, понеже реално не е MMO с тези инстанси. В сегашния си вид **Guild Wars** заема ничията земя между обикновените игри, които можете да джиткате кооп или детмач в локалната мрежа, и истинските MMO заглавия. Тя печели поддръжници и от двете страни, но губи фенове също от двете страни. Затова не мога да кажа с чисто сърце, че играта ЗАДЪЛЖИТЕЛНО ще ви хареса. Ако трябва да дам личното си мнение, ще кажа само, че ще прекарам още дълго, дълго време време с нея. Във всички случаи обаче си заслужава да я видите, защото тя създава и очертава тенденция в развитието на онлайн игрите, а зад нея стоят стотици хиляди играчи и вероятно най-кадърните дизайнери и програмисти в света в тази област.

Полезни адреси:

http://www.guildwars.com/ - официалният сайт на играта.
http://gwonline.net/ - вероятно най-добрият фен сайт на GW. Умения, куестове, карти и форуми, където можете да попитате всичко и да ви отговорят компетентно.
http://guildwars.tentonhammer.com/ - известен фен сайт с добри статии за механиката на играта.
http://www.guild-hall.net/ - добър фен сайт с информация, форуми и гайдове.
http://www.xennon.co.uk/eliteskills/ - списък на елитните умения в играта с карти, които показват къде могат да се намерят в света.
http://www.guildwarsguru.com/forum/showthread.php?t=9187&page=4&pp=25 – списък на колекторите в Кристалната пустиня с изискваните предмети и наградите.
http://guildwars.headoff.com/ - българският фен сайт! Информация за играта, статии, списък с умения, новини, гилдии, форум – на български език, от българи за българи. НЕ ИСКАТЕ да го пропуснете.



графика	8
Солидна, стилна, бърза.	
звук	8
Очаквайте скоро музика on-demand.	
увлекателност	8
Добро PvE и изключително PvP	
дизайн	9
Елегантно проста и оригинална	

отлична 8

+ плюсове
+Оригинална
+Няма месечни такси
+Може да се играе по малко
+Добра поддръжка

– минуси
-Няма месечни такси
-Междинен жанр

ПРОИЗВОДИТЕЛ PYRO STUDIOS **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** EIDOS INTERACTIVE **ПЛАТФОРМИ** PC **ЖАНР** REAL TIME/TURN BASED STRATEGY **САЙТ** HTTP://WWW.IMPERIALGLORY.CO
ИЗИСКВАНИЯ CPU:2GHZ, 512RAM, DIRECTX9 VIDEO 128MB **ПРИЛИЧА НА:** ROME:TOTAL WAR, KNIGHTS OF HONOUR, RISE OF NATIONS

IMPERIAL GLORY

За Ливърпул, неспазените обещания и Лили Иванова

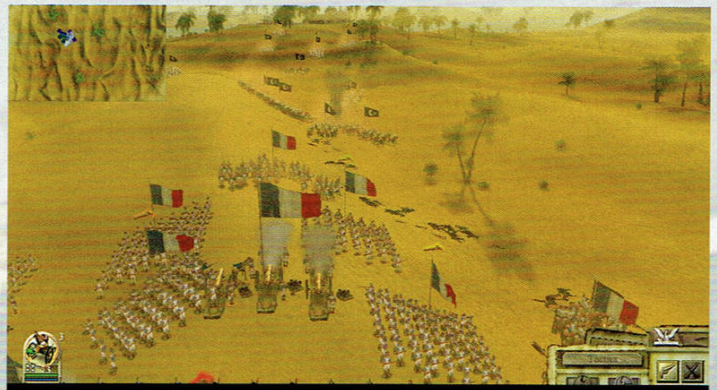
Автор: doomy

Е3, както се казва, мина и замина, оставяйки ни насаме с равносметките. Както вероятно си прочел и доловил от посветения на тазгодишното експо материал, тенденцията, която то очерта за бъдещето на PC гейминга, не е радваща.

Докато преди години голяма част от показваните заглавия бяха ексклузивно за PC и едва малка част от тях се адаптираха за конзоли, то сега ролите са разменени. Не искам да се повтарям с това, което писахме в Е3 обзора, просто се запитах *„След като дори традиционно резервираните за мониторите ни жанрове като First Person Shooter и RPG започнаха да забягват по посока телевизионните ни приемници, на какво ще разчитат PC-тата отсега нататък?"*. На онлайн RPG-тата – това е ясно и няма какво да го коментираме. Друго? Има още един жанр, който трудно ще намери (засега) идеалната среда за реализация в лицето на конзолите – стратегическият. Това е.

Тежичка става съдбата на PC геймъра, но – след като години наред бяхме буквално заливани от купища заглавия, докато накрая пазарът се разду като балон, поемащ без проблем всяка помия, а в очите ни игрите постепенно загубиха ценността си – може би така и трябваше да се случи. Може би това, което ще последва за ориентираната към персоналните компютри гейм индустрия, е аналогът на лечебното гладуване. И може би е редно занапред да се вкопчваме здраво във всяко заглавие и да му се наслаждаваме, дори да имаме едно на ум, че просто се самозалъгваме. Дотук обаче с размислите...

Ако предходния месец си предпочел да инвестираш смачканата петолевка, обитаваща задния джоб на дънките ти, за нещо различно от емблематичния 70-ти брой на Списанието, в който се подвизаваше превюто за **Imperial Glory**, специално за теб ще поясня, че си говорим за игра тип **Rome: Total War** – комбинираща походова стратегия с реалновремеви битки, а като бонус – малко морски сражения. Периодът, в който се разгръща действието, покрива годините от края на 18-ти до средата на 19-ти век, а горещите точки са Старият континент и част от северна Африка.



Стегнатата ми формация ще бъде направена на пух и прах от фанатичните номади.

Опитоми Европа

Започвайки соловата кампания, трябва да направиш своя избор по отношение на степента на трудност, нацията, която ще предвождаш и типа на кампанията. Решен да се поизпотя – нищо, че изпитната ми сесия се справя достатъчно добре със задачата – подкарвам на последната трудност. Изборът на империя се свежда до Франция, Великобритания, Прусия, Австрия и Русия – основни играчи на политическата сцена в този период. За мен лично нещата са ясни – знамето на Ливърпул краси стената зад монитора ми в края на краищата. Видът на кампанията е интересният момент тук. Както при **Knights of Honour**, играта може да приключи при едно от следните условия: след изтичане на игралния период нацията, събрала най-голям брой точки, се определя за победител, а може и да се играе до пълно завладяване на Европа.

След кратко въведение в политическата ситуация в Европа и дваж по-кратко описание на положението, в което заварваш избраната от теб империя, играта започва. Посреща те общ изглед над 3D рендерирана игрална карта, който впрочем е и преобладаващ във времето до приключване на кампанията - от тази позиция ще управляваш всички аспекти на империята. Научният, културният, търговският и военният напредък се осъществяват посредством добре познатите ни от **Rise of Nations** и **Civilization** дървета на развитие, като при смяната на ерите (общо три на брой) играчът получава избор между няколко различни типа на управление (демокрация, конституционна монархия и т.н.), които от своя страна водят до уникални върхове във въпросното дърво. Строежът, дипломацията и създаването на армии са типичните за този вид игри, така че няма да им обръщам излишно внимание. Интересно е, че само столиците могат да произвеждат единици и само в тях се строят определени здания; градежът на пристанище, разбира се, е възможен само на територии с излаз към

ФИЛМЧЕ НА ДИСКА

Обсадил съм португалците по суша и вода, под зоркия поглед на мазните испанци, чакащи удобен момент за намеса.

Щурм към Нормандия, но този път без участието на Спилбърг и картечни гнезда.

океана. Ресурсите са, както следва: злато (универсалната разменна единица); суровини (нужни за сградите, въоръжението на единиците и строежа на плавателните съдове); население (определящо максималния брой на армията); храна (изразходвана с най-бързи темпове, когато войските са зад граница).

Отваряйки дума за армиите, те се състоят от пълководец, чийто военен ранг варира в зависимост от степента на военно развитие, и бойни отряди. Единиците са три основни типа – пехота, кавалерия и артилерия, а всяка нация притежава уникални разновидности при всеки от типовете. Преносът им по стратегическата карта става посредством проста drag'n'drop система, а за транспортирането им по вода са нужни съответните плавателни съдове.

Реалновремевите битки се зараждат, когато армиите на две или повече враждуващи държави попаднат в една територия и могат да са както наземни, така и по море. Последните се явяват едно от нововъведенията на *Pyro*. Всеки кораб разполага с три типа муниции за оръдията си: **верижни** (чиято цел са мачтите и платната – употребяват се за обездвижване на противника и вземането му на абордаж; **„картеч"** (поразяват екипажа на противниковия съд – също с идеята да се завземе по-лесно); **стандартни** (нанасят щети върху самия вражески кораб, докато не го пратят директно на дъното на океана).

При сухоземните касапници нещата стоят по познатия от Тоталните войни начин – единиците са разделени на хомогенни рота, налични са три типа формации (линейна, атакуваща и защитна), възможно е и войските да се „окоп-ират в определени за целта сгради. Условията за победа са различни за всяка територия, но обикновено всичко се свежда до пълното унищожение на врага или превземането и задържането на ключови локации.

С това смятам да сложа приключа със „сухото". Инфо, разбира се. Сега да видим как са се справили с всеки един от трите елемента другарите от *Pyro Studios*.

Обещания

Ще припомня как завърши превюто за **Imperial Glory**: *„Стига разработчиците да спазят поне половината от обещанията си, не е никак изключено **Imperial Glory** да се окаже неочаквано добър продукт, а защо не и една от стратегиите на годината."*

Какво се оказа в действителност?

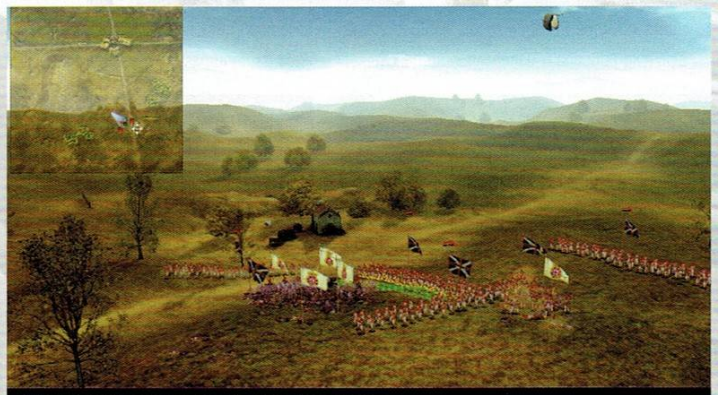
На първо място, кампанията е скучновата. Приемам, че е в реда на нещата *в началото,* докато всички нации още събират ресурси, трупат армии и развиват научното дело, нещата да вървят бавно. Мога да се примиря мудността да се простре доста след момента, който обичайно асоциираме с края на това „в началото". Стига един тромавичък през по-голямата част от времето геймплей да се компенсира от достатъчен брой добри идеи, ще го преживея. Не приемам обаче, кажи-речи всеки елемент от походовата част да е толкова грубо „чопнат" от друго заглавие, че чувството на *deja vu* да ме съпътства постоянно и да няма нищо, което да изненада един ветеран в подобен род игри. Да вземем за пример дървото на развитие, което е едно към едно с това на **Rise of Nations;** даже и цветовете на отделните разклонения (военно, политическо, търговско и научно) са съвсем същите.

Остра критика търпи и системата за Дипломация – недоизпипана, практически неизползваема, а оттам и крещящо излишна. Дори съвсем логично изглеждащи на пръв поглед коалиции, договори за военна подкрепа и търговия биват отказвани без право на преговаряне.

Спрягана като едва ли не революционна система от куестове (които, впрочем, уж трябваше да са под формата на исторически битки – като тази при Ватерло например) също сме я виждали в **Knights of Honour**. Тъй наречените „куестове" на практика изискват достигане на определено ниво на развитие и изпълнение на дадени условия, което води до бонуси, достъпни единствено за империята, която първа ги е изпълнила (въпросните исторически битки все пак присъстват, но не и като част от соло-кампанията, а като отделни сценарии).

Морските битки, на които се възлагаха големи надежди да разнообразят геймплея, се оказаха дълги, мудни и досадни. Истински кефещи батални водни сражения, замислени и реализирани добре, с участието на голям брой съдове, се случват около 2-3 пъти в кампания – изходът от останалите спокойно можеш да оставиш в ръцете на компютъра, пестейки си нервите. Говореше се за пауза, благодарение на която по-адекватно да управляваме флотата си – аз поне такава не видях, а без нея контролирането на повече от 2-3 кораба става на магия, само дето аз не съм Астор.

Участието на историческите личности в битките? Ако метафорично



Хубава купчинка от португалски трупове съм събрал. Малко напомнят на сцена от Starship Troopers

Истинската сила на артилерията не е толкова в масовото ѝ поражение, колкото в деморализиращия ѝ ефект.

Гавря се с испански патрул, достатъчно глупав да навлезе в моите териториални води.

предположим, че обещанията на разработчиците са Червената книга, то тия животни са си останали единствено в нея, а при последната ревизия от страна на играча се оказва, че дори са отпаднали от списъците със съществуващите видове и сега могат да се видят само в музея – в случая походовата част на играта, като вероятно добавят и някакви недоловими с просто око бонуси към предвожданите от тях армии. Щеше ми се да видя физиономията на дребничкия Бонапарт, когато го разбиват при египетските пирамиди, но... някой друг път.

Подробните обяснения за всеки юнит и локация, около които се тръбеше, се свеждат до кратки и плитки описания от типа: *„пехотата е въоръжена с пушки, което я прави ефективна при далечна стрелба и по-уязвима, когато се наложи да включи щиковете си в действие"*. Е, мерси! Аз май по-добре да сляза при децата, играещи около пясъчника пред блока...

В походовия изглед често ще натискаш бутона Next Turn просто защото е единственото, което можеш да направиш. Посочваш в каква посока да е развитието, настройваш търговските мрежи още в първите ходове, пускаш единиците и сградите в продукция и играта тръгва и си върви съвсем спокойно сама. Дипломацията не е динамичен елемент и да ѝ обръщаш внимание повече от веднъж годишно или при изтичане на договорите е един вид благословия от твоя страна.

От интерфейсът има какво да се желае. HUD-ът, освен че е неудобен, на места дори се превръща в пречка – когато например, по време на битка, мини картата закрива около една четвърт от игралното поле.

Алгоритъмът за намиране на пътя (pathfinding) откровено си плаче за патчване – съветвам те да следиш изкъсо движението на войските си, за да не се биеш по главата после.

На война като на война

Въпреки множеството неизпълнени обещания, играта блести в едно отношение – техническа реализация. Енджинът се справя перфектно с изобразяване на наистина епичните сблъсъци в **Imperial Glory**. Множество единици в полезрението, употреба на минимални ресурси, при това без да пострада качеството на моделите. Околната среда е великолепно пресъздадена, като контрастът между снежните хълмове на Нормандия, живописната френска ривиера и изпепеляващото слънце на Сахара е постигнат чудесно. Морските пейзажи допълват общата положителна картина, макар че върху моделите на корабите можеше да се поработи още малко.

Това, което не изглежда добре в трите измерения, е стратегическата карта в походовия режим. При голямото наслояване на армии, сгради и плавателни съдове местенето на единиците се затруднява, особено при отсъствието на въртяща се камера. Сградите, от своя страна, изглеждат грозно изтипосани върху плоскостта и дразнят окото. Не че е болка за умиране – просто отбелязвам, че доброто старо 2D щеше да свърши по-добра работа.

По отношение на аудиото играта отново е на ниво. Музиката е приятна и ненатрапчива, озвучението разкошно. Тътенът на артилерийските залпове, грохотът на устремилата се към вражеските редици кавалерия, верижната канонада на фрегатите и всички други звуци и шумове са пресъздадени адски впечатляващо, особено ако разполагаш с 5.1 или нещо по-добро. Признавам си, не съм живял в ония времена, но въпреки това всичко ми се стори автентично пресъздадено. Можем да попитаме Лили Иванова дали съм прав.

За славата на империята

След излелия се в голяма част от горните редове негативизъм може би си задаваш въпроса какво е породило сравнително високата обща оценка. Ами истината е, че играта всъщност – особено ако се абстрахираме от неспазените обещания и големите очаквания – е повече от добра. Тя е едно отлично заглавие, в което просто няма какво ново да видим. Не е нито шедьовър, нито предвестник на революция, но си струва да се изиграе. Типичен представител на жанр, достигнал върховото си развитие, в който надпреварата се води предимно на ниво визия, история и разнообразие. Изненадвайки самия себе си –принципно съм силно критичен към заглавията, депозирали обещания, които в последствие не са спазили – ще ти я препоръчам. Дай-хард феновете ще негодуват, мрънкайки, че не е на нивото на **Rome: Total War** или **Rise of Nations**, но ще я изиграят с удоволствие. Ако ще и само заради факта, че в оформящата се като пустиня територия на PC игрите **Imperial Glory** е същински оазис.

Отчет се дава в края на всяка календарна година

графика 8

Адски колоритни и ефектно пресъздадени морски и наземни баталии! Общият изглед над Европа обаче трябваше да си е в класически 2D стил.

звук 7

Противно на традицията, музиката не писва. Приятно озвучени единици с подобаващ акцент, но с малко реплики, които се повтарят.

увлекателност 6

Мудно и еднообразно начало на кампанията. Играта истински пленява в последните десетина години. Историческите битки не подтикват към преиграване, освен в мулти.

дизайн 6

Пречещ на места HUD. Трудно управление на армиите при по-масираните сблъсъци. Досаден лоудинг.

отличава се 7

+ плюсове

+ чудесно техническо изпълнение
+ взето е най-доброто от производните заглавия
+ 3 коренно различни типа на игра

– минуси

- бързо писващи морски битки
- множество неспазени обещания
- постоянни асоциации с други представители на жанра

RESTRICTED AREA

Пуцай, куме!

Автор: Duffer

Сега си представи един блейдрънърски или фолаутски свят. Утопично-технологичен и същевременно готически мрачен – свят на сенки и непознати сплави. Свят, в който шепа алчни мега-корпорации са наложили олигархична форма на диктатура. Клише до отказ, с други думи, но явно пичовете от *Whiptail Interactive* това ги влече. Впрочем, доколкото може да се съди от списъка им с издадени до момента заглавия, те доста си падат по две неща: екшън RPG-та и сайбър пънк. От тази гледна точка **Restricted Area** сигурно е била за тях осъществена мечта.

Тъй като за повечето детайли около декора в играта писах достатъчно в обширния предварителен преглед, сега ще се спра на някои чисто технически детайли, които смятам, ще са ти полезни с оглед на отсъствието на менюъл или дори туториал в играта.

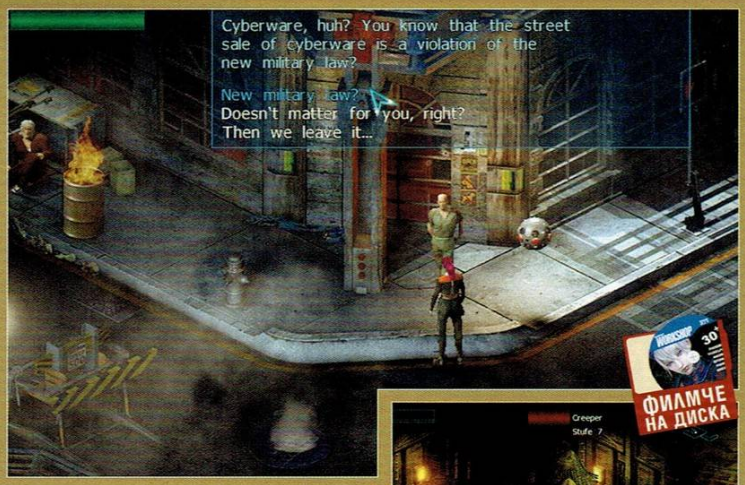
Играта

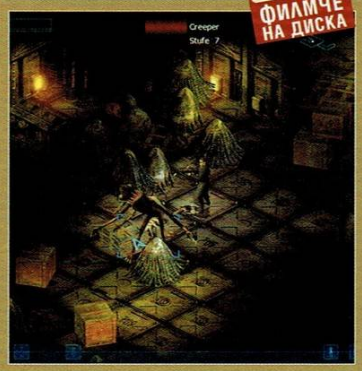
Направо ще ти кажа – това си е чистокръвен екшън с ролеви елементи и в него няма нищо за хардкор RPG маниаците – играта е прицелена в геймърите, падащи си по диаблоподобни ролеви забавления. Западните колеги твърдят, че геймплеят е смесица между динамичен хак'н'слаш екшън и атмосферата на **Fallout**. Последното се дължи най-вече на усещането, което предизвикват дизайнът (арта) на нивата и присъстващата оригинална амалгама от „примитивни" оръжия (катани, автомати, пистолети, огнехвъргачки) от една страна и футуристични кибер-присадки (заместващи броните от класическите фентъзи RPG-та), плазмени карабини и енергомети от друга.

И, както един пич от форума ни за игри къде на майтап, къде напълно сериозно отбеляза (здрасти бат *Armageddon-е*), **RA** в някои отношения си е чиста проба **Moorhuhn** с мутанти и изометрична перспектива. И да си призная, понякога – особено при игра с Джейсън – от играта откровено си „лъха" на **Alien Shooter**.

„Екшънът" започва в една от сравнително „цивилизованите" части на **RA** света. Персонажът, който си избрал, слиза от влака (по време на пътуването тече анимирано интро, запознаващо те накратко с личната история на героя) и се озовава в един от мръсните, разнебитени квартали на неназован пост-апокалиптичен мегаполис. Тук се сблъскваш с няколко класически типа NPC-та: *търговец на оръжия* (кибер-екипировка), няколко потенциални *работодатели*, от които ще получиш първите си задачи, *пилот*, търкалящ се между кофите *скитник*, дори *проститутка*.

„Костюмарите" (работодателите) са свързани с някоя от мега корпорациите, които представляват най-близкият аналог до официална власт. От тях получаваш куестовете, които са основен двигател на ставащото в играта.





ФИЛМЧЕ НА ДИСКА

Иначе механиката на ролевия геймплей е ясна - селектиране на куестовете, изпълнение, трупане на опит (и пари), разпределяне на точките – всичко е доволно познато.

След кратък разговор с някой от „костюмарите" получаваш мисия, след което наемаш пилот, който да те закара до съответната „забранена зона". Картите на мисиите се генерират на случаен принцип и обикновено са на няколко нива: разрушени бункери, изоставени фабрики, пусти земи, приличащи на високотехнологични бунища. Екшънът е на високи обороти – гадините идват на тумби и от теб се очаква да ги: колиш, гориш, взривяваш и т.н., в зависимост от уменията на персонажа ти и твоите лични предпочитания. За щастие, нивата са сравнително малки, а битките - бързи и интензивни: тъкмо когато са на път да ти доскучаят, изскача някой мини-бос и след кратко меле... **Mission Accomplished!**

DELTA FORCE XTREME

А 20 КЛИКА ОТ ЛИНИЯТА НА ВРАГА... А ВИЕ СТЕ ЛОВЕЦЪТ!

РИГИНАЛЪТ DELTA FORCE СЕ ЗАВРЪЩА С ПОМОЩТА НАЙ-МОДЕРНИТЕ ГЕЙМИНГ ТЕХНОЛОГИИ!

ОТВЕТЕ СЕ ЗА 60 НИВА СТРАХОТЕН СИНГЪЛ И УЛТИПЛЕЙЪР ЕКШЪН.

РАФИЧНО ПОДОБРЕНИ ИСИИ ОТ ОРИГИНАЛНАТА ИГРА, ПЛЮС НОВИ КАРТИ, ЕЛЕМЕНТИ И ПОКАЗАТЕЛИ.

W.PULSAR.BG
НИ В СОФИЯ
АР БОРИС III" 21
ВАРХ ЙОСИФ" 51
ПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК)
ПУЛСАР

Бройката на страничните куестове е впечатляваща, разнообразието е сравнително голямо, а освен това си имаш и един основен куест, свързан с историята, но не очаквай чудеса тук – всичко е доста клиширано, с подчертан акцент върху кютека.

Героите

Съветвам те да обърнеш внимание, че при избор на персонаж освен личните данни, за всеки от наличните четири класа има и показател за „Сложност" и той не е случаен. Типът и механиката на геймплея сериозно се различават в зависимост от избрания герой и играта с някои от женските персонажи, например (особено с „хакерката" **Джесика**), е доста по-предизвикателна от тази с коравия майстор на меча **Кенджи** или тежко въоръжения **Джейсън**. Това, принципно, е добра новина, тъй като е сериозен стимул за преиграване. Особено в светлината на факта, че нивата се генерират на случаен принцип. Класовете се подразделят така:

Виктория Уилямс *(Клас: Маг)*. Трупа бързо екпириънс. Специалните ѝ умения включват телекинеза и автоматично възстановяване на точките „енергия" (аналог на маната, захранваща „магиите").

Джейсън *(Клас:Рейнджър)*. Най-бавно трупа опит. Специални умения: използване на огнехвъргачки и плазмени оръжия; боравене с гранати.

Джесика Паркър *(Клас: Хакер)*. Най-бързо трупа опит. Специални умения: специален робот-бодигард, единствена може да използва компютърни терминали за достъп до кибер-пространството; някои от уменията ѝ изискват „контролни" точки, които могат да бъдат получени само от мисиите във виртуалната реалност.

Кенджи Такахаши *(Клас: Боец)*. Сравнително бавно трупа опит. Специални умения: единствен може да използва катани и хладни оръжия; единствен може да използва два пистолета едновременно; притежава „специални движения" и „бойна магия" (благодарение на Дзен уменията си), която се възстановява в битка.

Списъкът с базови умения на всеки персонаж включва:

Сила (Strenght) - влияе върху поражението при близък бой и върху показателя „толерантност";

Ловкост (Dexterity) - определя поражението при дистанционна атака и шансовете ѝ за успех;

Физика (Constitution) - определя нивото на точките здраве;

Интелект (Intellect) – определя нивото на „енергийните" (мана) точки;

Реакции (Reaction) - влияе върху способността за избягване на вражеска атака;

Воля (Willpower) - влияе върху устойчивостта (резистенциите);

Уклончивост (Evasiveness) - показва шанса героят да бъде уцелен от враговете.

Толерантност (Tolerance): показател за бройката импланти, които героят може да носи;

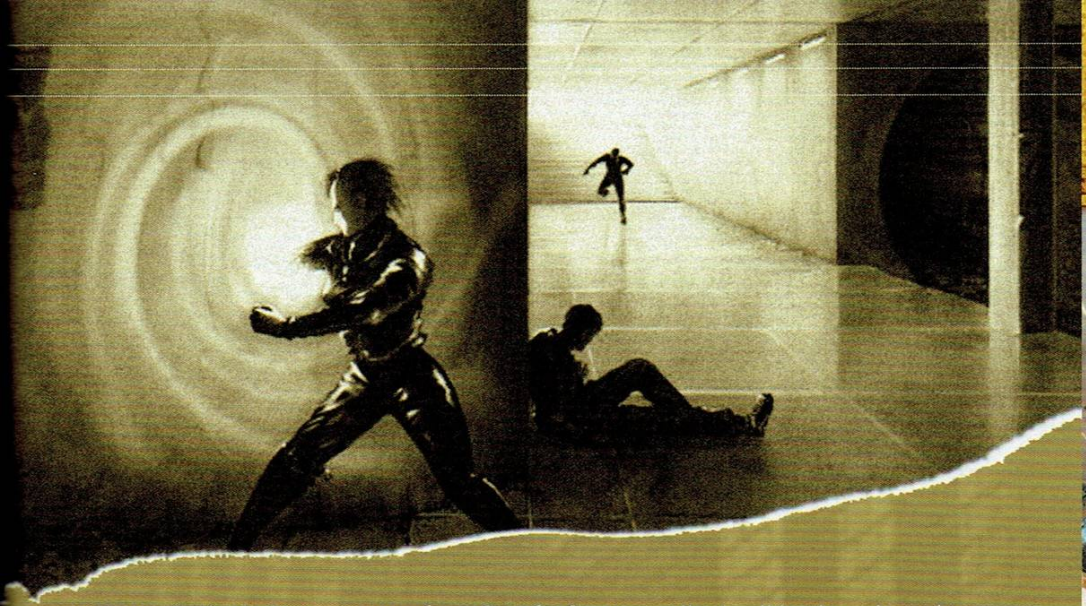
Балистика (Ballistics) - намалява поражението, което героят понася от дистанция;

Устойчивост (Resistance) - намалява общото поражение, което понася героят;

Клас Броня (Armor class): намалява поражението, което персонажът понася при близък бой;

Устойчивост на отрови (Poison Resistance) - това е ясно;

Показател на атаката на оръжие-



то (Weapon attack): показва шанса на оръжието да „уцели";

Показател за поражението на оръжието (Weapon damage) - степента на поражението, което нанася екипираното оръжие.

Списъкът с допълнителните умения е бая обемист – общо над 750 броя - достатъчен, за да задоволи всякакви предпочитания и вкусове. За щастие всички са добре и подробно описани.

Предметите

Артефактите, които „пускат" гадините, се класифицират както следва:

Бели - обикновени;

Бледо-сини - предметът има допълнителни характеристики, генерирани на случаен принцип и е производство на някоя от корпорациите в играта;

Жълти - предметът е с уникални характеристики, не е дело на корпорациите.

Когато екипираш едновременно имплант и оръжие, продукт на една и съща корпорация, получаваш определени бонуси върху базовите умения. Например, ако комбинираш имплант и оръжие, произведени от *Pharma Inc.*, ще получиш бонус върху ловкостта; ако са производство на *Money Group* – върху интелекта; на *Invention Corp.* - върху реакциите; на *Life tech.* – върху физиката (Constitution); на *M.A.R.S.* – върху силата; на *Life vision* – върху волята.

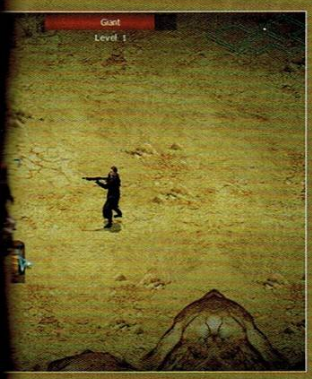
В магазина на мацето, търгуващо с оръжия (**Dee**) можеш срещу доста солена сума пари да ъпгрейднеш някои от характеристиките на любимото си оръжие (най-вече става дума за увеличаване обема на поражението, което нанася). Био-имплантите също могат да се ъпгрейдват, само че при „Доктора", който ги предлага.

Инвентарът не е безкраен, но е добре обмислен – има бутони за автоматична селекция на най-добрата комбинация от разполагаемото оборудване и за сортиране. Освен това можеш да използваш доста обширното товарно помещение на летящата машина на пилота за трупане на плячка.

Финален щрих

Накратко: малка, сладка, непретенциозна игричка. Де факто копира безсрамно купчина геймплейни елементи от ред познати до болка заглавия, но трябва да се признае, че поне ги комбинира добре и интелигентно. Графиката не е шедьовър, но прехваленият изометричен енджин *IRIS* се справя отлично със задачата си: раздвижването на персонажите, експлозии и магии – всичко изглежда доста прилично. Интерфейсът е добре обмислен, с „горещи" клавиши за допълнителните умения. Озвучаването е непретенциозно – музиката е приятна, всички диалози с NPC-тата са озвучени, а ефектите са на приемливо ниво. Единственото, което малко ме разочарова, е фактът, че промяната на екипировката не се отразява на външния вид на персонажа, но това не е голяма болка.

Като цяло *Whiptail* са се постарали и са създали чудесна игрица за убиване на времето – не е нещо, което ще те погълне изцяло и ще запомниш за цял живот, но определено става, стига да не си хардкор RPG фен или прекалено претенциозен.



графика 6

Накратко – прилично изглеждащ изометричен енджин. 3D ускорени ефекти. Хубавки статични, предварително рендерирани фонове

звук 5

Приятен. И като озвучаване, и като музика.

увлекателност 7

Абе, зарибявка си е. Не е новият **Planescape Torment**, но за жанра си става.

дизайн 6

Немците спокойно са можели да претупат доста голяма част от геймплейните елементи – ей така, надве-натри, особено предвид непретенциозния характер на играта.

добра 6

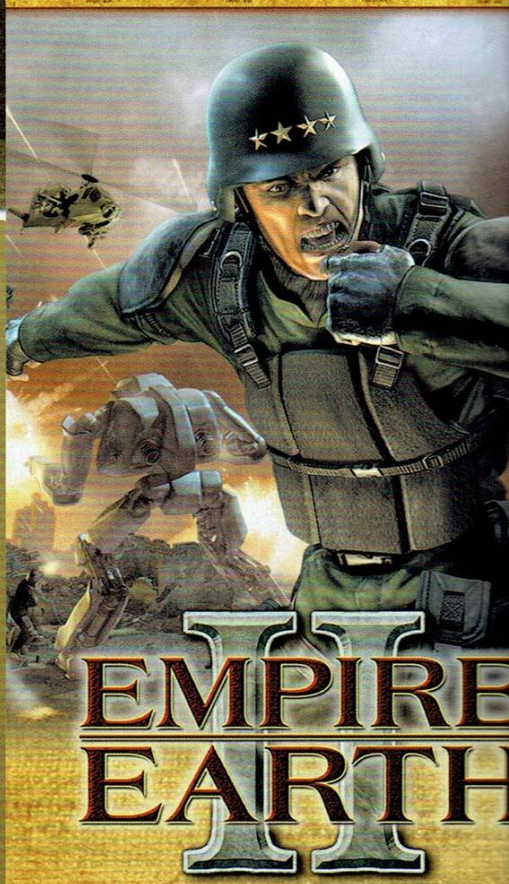
+ плюсове

(+) Много бърз, директен и брутален екшън
Добре замислен, изчистен интерфейс
Изобилие от предмети, врагове и умения

– минуси

(-) Дребни технически проблеми
По същество не е нищо особено

ИЗЦЯЛО НА
БЪЛГАРСКИ ЕЗ



Неизмерим обхват
Контролирайте над 500 уника
единици и сгради през 10 0
години на победи и загуби

Безпрецедентен контро
Реално-времевата Картина-в
картината създава едно нов
ниво на управление в играт

Ненадминат реализъм
Създайте тактика, отговаряща
непрекъснато сменящите се с
ни и развалящо се време.

WWW.PULSAR.BG
МАГАЗИНИ В СОФИЯ
БУЛ "ЦАР БОРИС III" 21
УЛ "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51
МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК)

ПРОИЗВОДИТЕЛ HEURISTIC PARK **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** DREAMCATCHER INTERACTIVE **ЖАНР** ЕКШЪН RPG **САЙТ** HTTP://WWW.DUNGEONLORDS.COM/
ИЗИСКВАНИЯ PENTIUM 4/ATHLON 2GHZ, 512MB RAM, 128 MB D3D VIDEO CARD **ПРИЛИЧА НА** GOTHIC, ELDER SCROLLS СЕРИЯТА

DUNGEON LORDS

RPG разочарованието на годината!

Автор: Duffer

Трепетно инсталирам играта. Посреща ме грозен бъг. Запомни тази дума. Ще я срещаш често в настоящото повествование. Анимациите на началното меню са ужасно бавни – минута-две, докато се зареди някое от подменютата. Пробвам да променя резолюцията. При 640x480 половината екран изчезва в небитието и излиза извън пределите на десктопа ми. Хм...

Връщам старата разделителна (800x600). Някак успявам да се добера до менюто за създаване на персонаж. Или поне до останките му. Функции, описани в менюъла, обещани от производителите, за които дори присъстват бутони в играта... липсват. След слагане на първия пач 1.1 напълно изчезнаха... съответните бутони. Явно дори и идиотите в *Heuristic* се досетиха, че щом не могат да се използват, по-добре да ги няма въобще. Инак някак дразнят.

Широко рекламираната „гъвкава и богата система за развитие на персонажа" е плод на маркетингова хипербола. Богата? По-скоро „с потенциал за богатство и дълбочина". Неосъществен, между другото.

Успявам с усилие да направя герой клас „Fighter". Освен него присъстват Маг, Крадец и Адепт. Последният е микс между Маг и Боец.

Така или иначе не те съветвам да се захващаш с развитието на клас, разчитащ основно на дистанционна атака. Всичко, що не ползва меле умения, е обречено на мъчителна смърт. Характеристиките на героя са повече или по-малко стандартни - сила, ловкост, обаяние. Има и умение „героизъм", но то така и не ми се изясни като идея, функция и замисъл. Не питай защо, в разрез с RPG каноните, от грухане на точки на „Сила" полза няма. Просто една от многобройните ексцентрични странности на играта.

Хералдическата система е интересна. В зависимост от избрания знак получаваш определени бонуси върху уменията. Същото сме виждали и в **Morrowind**, обаче.

Изложение I

Започвам играта. С изненада установявам, че практически съм запознат с кажи-речи цялата сюжетна фабула от предварителните прегледи. Озовавам се насред стерилно-ялова гора. В нея - огън, край който обикаля нервно някакъв пич, който агресивно ми се нахвърля с куестове. Иди в еди кой си град, там те търсят за разговор. Ми хубаво...

След дълго припкане из гори и полянки (свиквайте и с това - тази игра е истински джогинг тренажор) стигам до първия град. Там някакъв бронирани задник ме осведомява не особено любезно, че дъщерята на местния Лорд била офейкала вдън гори тилилейски, подплашена от перспективата да се омъжи насила за дърт, грозен и зъл благородник. Бронираният тъпак ме осветлява и по още един наболял въпрос – не мога да вляза в замъка, щото разстроеният тати в явен пристъп на умопомрачение е забранил да се влиза или излиза от града.

Докато се чудя какво да предприема, услужлив гоблин използва от храстите до портата и предлага да ми покаже таен път. Ядец, пич - аз съм мазохист и съм играл демото на проклетата игра - знам, че зад ъгъла ме чакат 5-6 твои приятелчета с ясното намерение да ми видят сметката. Аз два пъти на тая въдица не се хващам! Запътвам се след гоблина, но с гол в ръката нож. Гоблинската орда, разбира се, шумно и веселяшки ми се нахвърля. Обсипан със стрели, героят ми започва да прилича на особено *героичен* игленик. Хм.

Разчиствам гоблините и тръгвам към първото си подземие. Все пак играта се казва ***DUNGEON* Lords**. Трябва да призная, че поне с обещания dungeon crawl са се справили добре. Забава е, има капани, изобилие от гадини, тайни...

Тъкмо се зарадвах и играта заби. Още нещо, с което ще е добре да свикнеш. Въпреки че използва енджин отпреди 5 години, **Dungeon Lords** често ще те удивлява с вбесяващо

Лунните котки, които пускат лунните камъни, които активират лунните мостове

Печено геройско.

Имах го и със стрела в челото, но реших, че това може да разстрои по-невръстната публика

ФИЛМЧЕ НА ДИСКА

Самурайска битка с призрачни елфи

Муунбридж

Големичък си бате, обаче корабът на Коралски е по-голям...

Зомби фън.

Е, к'во ревеш са!

нисък фрейм-рейт на иначе внушителната ти като хардуер машина (чух оплаквания за влачене на PC-та с GeForce 6800 и гигабайт RAM). Рестартирам. Добре, че съм свикнал да записвам начесто.

След 5 минути лутане из подземието се изгубвам. Не търся карта - още в началото ми е станало ясно, че и тя е пропаднала в „Зоната на здрача". Пише за нея в менюъла, има и хот-клавиш за извикването ѝ, но самата тя, уви, липсва. Хм.

В крайна сметка се връщам към един стар трик, усъвършенстван още преди години по време на безкрайното лазене из лабиринтообразните коридори на **Wolfenstein 3D**. Състои се в избиране на една от двете стени на лабиринта, лепване за нея и неотлъчното ѝ следване до намиране на изхода.

Изложение II

Влизам в града. Очевидно явления като „урбанизация" и „пренаселване" не са познати тук. Из внушителната прес-толпина се шматкат 4-5 души. За сметка на това ятата досадни прилепи прелитат на тумби и се риспоунват на случаен принцип. В тоя ред на мисли - честотата на рандъм „пръкване" за монстърите може да се регулира от менюто с опциите (ако успееш да се добереш до него, де). Настойчиво те съветвам да го настроиш на минимална стойност. Така играта няма да стане по-малко предизвикателна, а само по-малко вбесяваща.

Обикалям известно време из града. Не съм впечатлен. Накрая получавам поредната задача. Оказва се, че в покрайнините на столицата се е разположила *„Дъ Гранд Арми Ъф Дъ Ретъ-блик"* - демек завоевателна войска с явното намерение да изравни града със земята. Аз трябва да вляза в ролята на емисар, който да разубеди лидера ѝ в намеренията му да пали, коли и беси.

Поемам към указаната местност. Пътят до там ми отнема 20 минути по часовник - запълнени с изключително занимателното и развличащо търчане из пустата и празна гора в следване на едва различимата пътека между дърветата. Свикни и с факта, че преходът от една местност до друга ще ти отнема горе-долу толкова време, колкото и пешеходният преход по трасето Варна-София.

След доста лутане (няма карта, нали помниш) стигам до лагера на армията. Там заварвам следното: 2бр. палатки, очевидно пусти и необзаведени; 1бр. лагерен огън + 1бр. кърчещо на него котле; 1бр. самотен, шматкащ се между палатките дърт Лорд, който колчем ме фиксира и почва да кудкудяка неспирно: *„Come closer, come closer!"* и така - докато не го заговоря. Досадник е милият. Със смайване установявам, че той едно-лично съставлява цялата „завоевателна" армия. Баси супермена!

Дъртата „заплаха за сигурността" ме осведомява, че трябва да се върна *all the way back* до града и да издиря някаква прислужница в местната кръчма. Очевидно някои хора имат много особени идеи за тайна „свръзка". 20-минутен джогинг обратно. С една ръка държа клавиша за „напред", с другата - „Спомени от Лед" на Ериксън и попрочитам по малко.

Стигам до града. От храстите изскача тенекиен гъз и ми лае, че било затворено. Знам, викам, но аз си имам пропуск от самия Лорд и Господар! Оня ме поглежда със зле прикрито презрение и ми заявява, че спокойно мога да си навра хартишката там, дето слънце рядко огрява. Той получавал заповедите си от новия началник на стражата и да съм го духал с тия подписани от Краля документи. И сега какво?

Сещам се за един второстепенен куест, поставен ми от Fighters Гилдията по-рано. Въздъхвам пред лицето на явната безизходица и поемам към „близкия" Елфически град, за да го изпълня. В крайна сметка не доигравам играта, понеже там се сблъсквам с бъг, който не ми позволява да продължа напред и оставам затворен в едно помещение в компанията на двама елфи с манга вид. Стига толкова, викам аз...

Заключение

В настоящия си вид **Dungeon Lords** представлява малко на брой умерено добри идеи, погребани под планина от бъгове.

Но не само.

В този си вид тази игра е Икона. Събирателен образ. На всичко онова, което погреба PC гейминга. Което го унищожи, изтика го в най-затънтената периферия на развлекателната индустрия. Направи го втори във всичко, освен може би в MMORPG жанра.

Тази игра е Триумф. На криворазбраните идеи за комерсиализъм на един алчен публишър. На тоталната липса на заинтересованост от страна на гейм-компаниите за нуждите и желанията на PC играча.

Dungeon Lords можеше да е незабравимата лебедова песен на един някога велик гейм дизайнер. Тя имаше потенциал да бъде ролевото събитие на годината. Но очевидно не ѝ бе позволено. А въпросът: *„Защо това заглавие се **продава** в този вид?"* го оставям на съвестта на *Dream-Catcher Interactive*.

графика 4
Постна. Дървена. Остаряла. Грозна. Умерено красиви ефекти за магиите.

звук 3
Ужасен! Просто ужасен. От диалозите е озвучена около 1/50-та, музика липсва, а звуците се появяват и изчезват без видима логика. Когато все пак присъстват, ти се иска да спрат завинаги!

увлекателност 3
За да се почувстваш увлечен от подобно заглавие, е необходимо и достатъчно само едно условие: да си ПЪЛЕН мазохист.

дизайн 4
За Д.В. Брадли това може и да е играта на живота му. За мен е просто едно срамно недоразумение.

разочароваща 4

+ плюсове

+ Приличен dungeon crawl
+ Сносна от концептуална гледна точка система за развитие на персонажа

− минуси

- *Неприлични* технически проблеми
- Изобилие от сериозни бъгове
- Идиотска като замисъл и поднасяне история

ПРОИЗВОДИТЕЛ *DEEP SHADOWS* **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** *ATARI* **ПЛАТФОРМИ** PC **САЙТ** WWW.ATARI.COM/BOILINGPOINT/ **ЖАНР** ACTION/ADVENTURE/RPG
ИЗИСКВАНИЯ 2 GHZ CPU, 512 MB RAM, 128 MB VIDEO, 4 GB HDD **ПРИЛИЧА НА** SOLDIER OF FORTUNE **БРОЙ DVD** 1

За *Бойлера* схванах, само не разбрах къде е *Пътят към Ада*

Автор: Goodman

Лиса е журналистка, която разследва мръсни далавери в Южна Америка. Лиса я гонят лошите. Лиса звъни по ДжеЕсЕма на баща си и вика „Помощ, помощ", ама отсреща никой не вдига. Лиса я хващат лошите и й таковат онаковата.

Сол Майър е бащата на Лиса. Сол Майър е бивш военен, който гледа Айфеловата кула. Сол Майър вдига телефона и чува, че дъщеря му са я натаковали. Сол Майър скърца със зъби и гледа лошо. Сол Майър взема един Бойлер и хваща Пътя за Ада.

*Real*изъм в големата жунгла

Четиристотин и петдесет квадратни километра южноамериканска джунгла. Два града, индиански села, военни бази, вили на наркобарони, щаб-квартири на ЦРУ, партизански укрепления. Бандити и полиция, обикновени граждани, които ще ви изкарат душицата, за да ви продадат сандвич за 20 песос, и корумпирани власти, дето песосите ги искат в хиляди, за да ви дадат дребна информация. Хотели и барове, газостанции и лечебници, магазини за коли и оръжия. Нощта сменя деня. Коли и камиони пускат фаровете. Минувачите се прибират по домовете, само някой бедняк остава на пейките в парка. Наркодилъри се подслоняват в тесните алеи. Истинските мъже отиват в бара да ударят 7-8 текили и да напълнят очи с грациозните движения на стриптизьорката.

Денят сменя нощта. Гражданите плъзват по улиците. Бизнесмен с куфарче ви подминава и ви съобщава, че не може да си губи времето с вас, продавач отваря сергията си, таксиджията спира, за да дебне на кръстовището. Бабичка с бастун присяда уморено на тротоара, старец с торба на гърба пристига от близкото село, индианец, напомпан със синтетичен адреналин проповядва нещо за Бездната и Мрака. Моторница с мафиоти пристига от устието на реката, нечий труп е почистен от тоалетната на мотела, полицаите залягат над бюрата и се захващат усърдно с административна дейност. Хеликоптер открива стрелба по конвой камиони в близката джунгла. Няколко военни, прикрити зад торби с пясък, взривяват две коли на партизаните. Индианците в близкото село умират. Някой трябва да сглоби каменен амулет от шест парчета и да отиде там, където никой смъртен не е бил...

Реализъм? Не, по-скоро романтичен идеализъм. Но не това е важното. Важното е, че този свят, светът на *Индиана Джоунс*, на *Белязания* и на *Кръстника*, на сблъсъка на ЦРУ с комунизма, на срещата на **GTA Vice City** с **Deus Ex** и **Fallout 2**, е жив и пулсира, развива се по собствените си житейски закони.

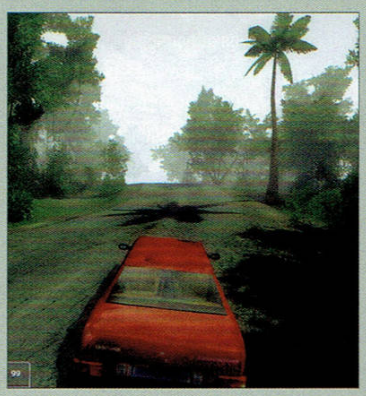
Без да пита дали главният герой е хванал полета Париж - Пуерто Сомбра.

Сол Бойлер Кобра Командо

В свят, където смъртта дебне зад всеки ъгъл, главният герой няма да може да намери дъщеря си, ако не е много корав пич. Личностният му профил се състои от сила и издръжливост, технически и търговски умения, умения за работа с хладни оръжия, древни оръжия (лъкове, арбалети), пистолети, снайпери и картечници. В началото на играта всички умения, с изключение на физика и издръжливост, са на 0, но до края й, с натрупването на опит, уменията автоматично се повишават на принципа „ползваш пушка, стреляш все по-точно с пушка". Сол може да кара автомобили, но други драйвинг-умения, свързани с управлението на моторница, самолет и хеликоптер следва да бъдат заучени от ръководства и майстори в занаята. Пристрастяването на героя към лекарства, алкохол и синтетичен адреналин също се покачва с употребата им, но може да бъде почистено от лекар срещу съответното заплащане. Инвентарът побира неограничено количество различни или еднакви оръжия, амуниции, брони, гранати, аптечки, храна, ключове, дневници с единственото условие общата им тежест да не надвишава товароподемността на героя. Самата тя се увеличава с нарастването на силата и издръжливостта му. Някои от оръжията могат да бъдат ъпгрейдвани или от самия герой – ако е развил техническите си умения – или срещу заплащане в съответните магазини.

Тук е добре да отворя една финансова скоба: В тази игра и оръжията, и колите, и информацията са евтини в сравнение със скъпата цена, която плаща героят за да изкарва пари. А именно - развалянето на отношенията с дадена фракция.

Налице са седем такива – правителство, партизани, мафиоти, бандити, ЦРУ, индианци и цивилни. Когато свършите черна работа за някоя от тях (а



тяхната работа винаги е черна, дори тази на армията и полицията, които се занимават с подкупи и изнудване) неизбежно нарушавате територията и интересите на друга фракция. Вследствие авторитетът ви в дадена фракция се вдига, дават ви се все по-сложни и интересни мисии, но членовете на друга фракция ви намразват, започват да стрелят по вас, и, което е най-лошо – губите възможността да получите задачи от тях и така да разкриете техните парченца пъзел в общата загадка.

При вземане на мисия крайната ѝ цел се появява на картата, а на компаса се изписват посоката и разстоянието до нея. Всички проведени разговори, както и всички познати с прилежащата им физиономия, могат да бъдат намерени в бележника на Сол. Удобно.

Изобщо Сол, с фотоапарата, бинокъла и с вградената под лявото мъ..ребро GPS система, е една истинска машина за намиране на дъщери, правене на пари и оцеляване.

Геймплей

Boiling Point спада към оня тип игри, чиято концепция е толкова амбициозна, че по правило винаги се оказва, че са им трябвали „още 2 години тестване" за балансиране на геймплея. В нея има толкова интерактивност с околния свят – разговори с персонажи, изпълнение на дребни поръчки, постоянно отваряне и затваряне на инвентара – че не може да бъде считана за екшън, а по-скоро за аркадно приключение от типа на **GTA**. В този смисъл, всички оръжия не бива да се вземат насериозно и да им се търси реалистичния откат и поразяваща мощ. Стрелят, приличат на истински, издават правилно прилежащия им звук - значи трябва да сме доволни. Същото е положението при противниците. Тъй като различните фракции се различават само по физиономиите (тук се отчита, че всички ченгета си приличат като две капки вода, а всички бандити – като една), дрехите и оръжията си, може да се приеме, че през цялата игра се биете срещу един и същи противник. Той патрулира или стои неподвижно и ви стреля, докато не го ра-

ните зле, след което се привежда леко и бяга от вас. По някое време се спира и пак почва да ви стреля. Единствените интересни моменти са, когато враговете ви превъзхождат числено в десетици, въоръжени са добре, а единствените ви предимства са възможността за смяна на оръжието и дебелата раница, пълна с адреналин и аптечки. Такива моменти за съжаление са редки, случват се само при тотална война с определена фракция, и то – в собственото ѝ леговище. За пример мога да дам отмъкването на златния идол от индианското село или на документите от мафиотската база – същите могат да бъдат взети и с малко повече дипломация, докато сте в добри отношения с фракцията. Както споменах в началото, тук ветераните от **Fallout 2** ще се чувстват на собствена територия.

Атмосфера, графика, звук

Пускам си да гледам пак интрото. Не защото ме кефи, а защото е фокус от цялостното излъчване на **Boiling Point** – надуто, жалко и смешно. През цялата игра ме гони натрапчивата мисъл, че разработчиците са аматьори, които не знаят докъде е границата на *забавното* и откъде нататък са длъжни да бъдат сериозни. Които не схващат, че с малко по-сериозен подход и малко повече полиране играта им можеше да се превърне в *култ*. Какво друго да мисля, като стотината жители на един град са облечени в 3-4 еднакви и много-много грозни текстури, движенията им са непохватни, челюстите им се отварят несинхронизирано с говора им...

Как да приема, че всяка трета дума на тия хора е *Gringo*? А как да приема, че всички NPC-та говорят с един и същи завален английски все едно не са излизали три дни от кръчмата? Вероятно трябва да поздравя разработчиците за ултрареалистичния акцент, изкарван от една пропаднала пиянска култура.

Съжалявам, пичове, знаете как се съчинява концепция, но когато се научите как се вдъхва живот на една игра, аз ще се науча да ѝ пиша висока оценка.

графика 5

Енджин с космически изисквания и нулева отплата. На машина с минималните изисквания върви с 1 кадър/сек. на very high и с 5 кадъра/сек. на low настройки. .

звук 2

Може би е бъг, но музика почти липсва. Звукът ми се иска да не го бях чувал.

увлекателност 8

Почти като в класно RPG – множество миникуестове разплитат сложна история

дизайн 8

Южноамериканска архитектура като в сапунен сериал. Грандиозна гейм-концепция. Отвратителни и твърде еднакви текстури на NPC-та-та.

откроява се 7

+ плюсове

+холивудски реализъм
+нелинейна история
+взаимодействие със 7 фракции
+пристрастяващи миникуестове

− минуси

-колеблива атмосфера
-грозна и тежка графика
-гаден звук
-играта прилича на ранна бета-версия на сериозно заглавие

ПРОИЗВОДИТЕЛ *ASCARON GMBH* **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** *ASCARON GMBH* **ПЛАТФОРМИ** PC **САЙТ** HTTP://ENG.SACRED-GAME.COM/ **ЖАНР** RPG
ИЗИСКВАНИЯ 800 MHZ CPU, 256 MB RAM, 16 MB VIDEO, 2,8 GB HDD **ПРИЛИЧА НА** SACRED

SACRED UNDERWORLD

Още от същото? Не – още повече от същото!

Автор: Goodman

Ако ден днешен най-популярният **Diablo** клонинг е излезлият в началото на 2004-та **Sacred**. Шест героя, измежду които интересни класове като Серафимка и Вампирка; стотици различни чудовища, сред които не само огромни демони, дракони и ледени гиганти, но и същински герои с умения и нива като вашите; огромна карта с равнини, гори, ледени планини, пустини и вулканични пещери; поразителен графичен енджин, пресъздаващ гореописаните чудеса с пленяваща красота – всичко това издигна **Sacred**-манията у нас почти до висините на **Diablo**-манията за по-малко от месец. За съжаление **Sacred** не беше без проблеми – бойната система и системата с умения и специализации на героите бяха като измислени от фентъзи фенове, които са чели твърде много книги, но не разбират от игри. Резултатът бе небалансирани по сила един спрямо друг герои, както и явно надмощие на героите над чудовищата. Прибавяйки към този проблем и тоновете бъгове, съпътстващи версия 1.12 на играта, **Sacred** залезе в класациите, зачака упоритото online тестване от хардкор-маниаци, и за половин година се сдоби с десетина patch-а, последният от които бе 130MB.

Днес, малко повече от година след излизането на оригинала, първият му експанжън - **Sacred Underworld** – излиза вече с версия 2.21, добавя два нови героя, 40% повече територия, както и тон нови чудовища. Да видим за какво иде реч.

Анкария

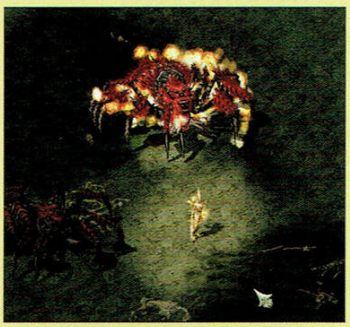
Сюжетът на **Underworld** обхваща събитията след победата над Шадар и смъртта на принц Валор. Бъдниците на Анкария са в ръцете на любимата на принца – баронеса Вилия – но още в началото един демон изскача от ада, грабва я под мишница и зачезва нанякъде. Духът на принца се появява да инструктира героя къде да ходи, за да я спаси. После екшънът започва с пълна сила, а историята съвсем свършва. Баронесата ще бъде спасявана и отвличана още няколко пъти, героят ще се шматка като муха без глава да отваря и затваря разни портали с форма на демонска глава, докато духът на принца ще го навестява и ще му опява през цялото време. Появилите се нови територии са разширили картата в посока нагоре. Има добавени няколко нови терена – платото насред пустинята вече се е превърнало в каньон, пиратските острови са като пищен тропически курорт, а разни мухи, мравки и пчели тормозят героя из огромните северни върбалаци и пущинаци. Новите локации са изцяло населени с нови чудовища – змии, гущери, скакалци, раци, скорпиони, прасета, хищни растения и прочие гигантски изродщини. Самото име **Underworld** иде от обширните подземни територии, някои от които минават дори под самото море. Подземният свят се дели на горен и долен и, както може да се очаква, е населен предимно с немъртви и демони.

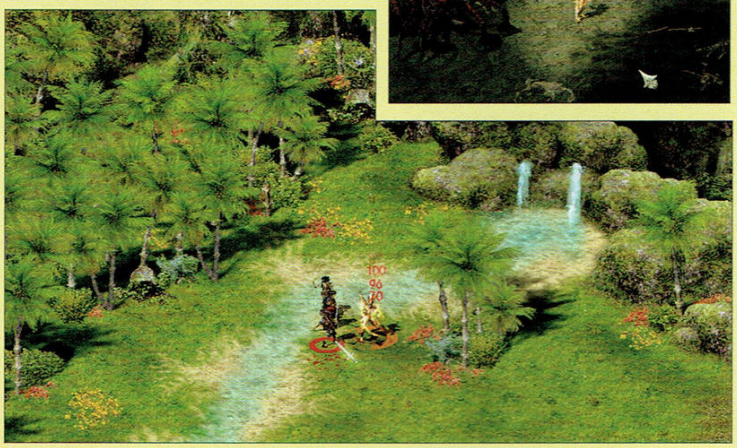
Демоница

Както при повечето герои в **Sacred**, уменията на Демоницата се делят на *специални движения* и *магии*. Сред специалните движения са трансформациите в огнена, отровна, магическа, бойна и летяща Демоница, както и съответстващите на тях атаки – огнена стена, енергийни болтове, отровни кръгове, мощна физическа атака и въхлитане върху вразите отвисоко. Магиите се делят на *активни* – нанасят щети на враговете, независимо какво прави Демоницата (Blazing Disk и Hell Sphere); и *пасивни* – увеличават атаката и огнените щети, които тя нанася и намаляват атаката и защитата на враговете (Infernal Power и Dread). Единствената нова специализация тук е Hellpower, която, подобно на школите на мага, намалява времето за правене на демонични магии и ускорява регенерацията им.

Джудже

Със специалните си оръжия и иновативни умения, джуджето е далеч по-ин-





Сакара Демон, пазещ портал към ада, още не може да повярва, че лазерните му лъчи не работят срещу огнена демонница

тересен герой. Първото, което прави впечатление е, че освен двуръките боздугани, Джуджето може да си служи с пушки, пистолети и оръдия. Второто – че, наместо нараменник, носи оръдие, което има три типа стрелба, влизащи в графата *специални движения* – Flame Thrower, Mortar Grenade и Cannon Blast. Други такива движения са Landmine (Джуджето изпуска мини по дирята си), Wrath (атака, засягаща всички врагове в обхвата на хладното оръжие), Assault (серия бързи атаки срещу един опонент) и Heavy Blow (бавна атака срещу един опонент, нанасяща големи щети). Джуджето не владее магии, но има умения, работещи като аурите на другите класове – Dwarven Steel (увеличава атаката на героя и намаля физическата устойчивост на враговете), Dwarven Armor (увеличава устойчивостта срещу огън и отрова), Greed (увеличава вероятността да бъде намерен специален предмет в трупа на убит враг), Entrench (Джуджето не може да върви, но устойчивостта му срещу физически, огнени, магически и отровни атаки се повишава). За разлика от Демоницата, която не може да бъде в повече от една демонична форма, джуджето може да ползва всичките си аури едновременно. Новите специализации за класа са Weapon Technology и Dwarven Lore (по-бързи стрелба и регенериране на умения и аури) и Forge Lore (позволява на героя да изработва socketed items без помощта на ковач).

Длъжен съм да подчертая, че абсолютно всички умения на Джуджето – независимо дали са специални движения или аури – влизат в графа Combat Arts и съответно се влияят от развитието на Weapon Technology и Dwarven Lore.

Геймплей

Underworld може да бъде започнат с export-нат от **Sacred** герой. Ако нямате такъв, налице са предварително генерираните и напълно екипирани Демоница и Джудже 30-то ниво. Половината им умения са развити на около 6-то ниво. Един поглед към статистиките им беше достатъчен, за да ми се изправят косите и да се запитам как изобщо ще тествам експанжъна с новите герои – лично развитият ми магьосник беше 30-то ниво с близо 30-то ниво Ice Shards още по средата на **Sacred**. Още на първия час игра разбрах, че разработчиците не са сбъркали – Демоницата минаваше като танк през всичко живо с едно единствено умение – Wall of Fire. Освен това вдигаше нива като луда на всеки 50-100 убити противника, чиито нива бяха същите като нейните. ОК, казах си, какво ще стане ако вкарам тук 50-то ниво магьосник, дето трепеше леден дракон с два изстрела Ice Shards? Отговорът – ами няма да играя **Underworld** с магьосника, за да не изпукам от скука. Няма да играя и с който и да е друг герой, развит от първо ниво, защото, докато стигне до **Underworld**, и той ще стане 50-то ниво. В такъв случай, след като за повече от година балансът на играта не е оправен, а дори влошен, на какво разчитат *Ascaron*?

Отговорът е очевиден и твърде неприятен. *Ascaron* разчитат на геймърите, които не са играли RPG-та и не умеят да развиват герои. Разчитат на хората, които обичат да им е лесно. Залагат отново на принципа – повече герои, повече умения, повече чудовища, повече битки, повече опит, повече нива, повече екипировка, повече, ако може от всичко. Те още не са се усетили, че истинският геймър иска убитият дракон да пусне по-дебела ризница от убития гоблин. Че не е нормално уникални предмети, всеки с по +10 Weapon Lore, да валят като дъжд от небето. Че преди да почнат да създават игра, трябва да изиграят най-добрите, и най-лошите заглавия в жанра и да разберат какво ги прави такива. Удрям една молитва в **Sacred 2** да има по-малко от гореупоменатите безобразия, че от **Diablo 3** – ни вотъл, ни стон!

графика	**8**
Енджинът позволява всичко необходимо – от реалистично анимирани движения до възможност да се отиде навсякъде по огромната карта без никакви loading надписи	
звук	**5**
Няма добавена нова музика. Двамата нови герои са озвучени по-скоро зле – също както и старите. Общият звуков фон е приятен и може да се изтърпи с часове.	
увлекателност	**8**
Hack&Slash RPG-мата са пристрастяващи игри и **Underworld** не прави изключение – по-добър герой с по-дълъг меч сън не спи, докато не облече по-дебела броня	
дизайн	**5**
Новите терени и чудовища са по-грозни от тези в **Sacred**. Новите герои страдат от същата концептуална недостатъчност като старите. Все пак са интересни за разучаване.	

7

+ плюсове

+красива графика
+интересни герои

− минуси

-плоска история
-липса на елементарен баланс между силата на героите и чудовищата

ОНЛАЙН ГЕЙМИНГЪ
ИМА НОВ
ШАМПИОН

• Докажи се в свят където уменията а не това колко си играл, решават да печелиш или губиш.

• Мигновено пътуване до начало на всеки куест, който преди това си отключил.

• Без месечни такси – купи играта и играй колкото искаш

www.guildwars.com

ARENANET NCSOFT

WWW.PULSAR.BG
МАГАЗИНИ В СОФИЯ
БУЛ "ЦАР БОРИС III" 21
УЛ "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51
МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК)

ПУЛСА

ПРОИЗВОДИТЕЛ MIDWAY GAMES РАЗПРОСТРАНИТЕЛ ZOO DIGITAL PUBLISHING ПЛАТФОРМИ PC,PS2,X-BOX САЙТ HTTP://WWW.ZOODIGITALPUBLISHING.COM ЖАНР THIRD PERSON SHOOTER/STEALTH/ACTION/ADVENTURE ИЗИСКВАНИЯ WINDOWS 98SE/ME/2000/XP PENTIUM III 1.0 ГХЦ 128 MB РАМ 32MB DIRECTX 8.0 СЪВМЕСТИМА ВИДЕОКАРТА 4X DVD ROM

„Най-новото от некадърните конзолни портове, вече е при нас. И дори не са ти нужни психокинетични умения, за да го видиш“

Автор: Kopacha

Започвам статията по същия начин, както започнах и самата игра – с доста смесени и по-скоро клонящи към негативни чувства. Защо? Конзолна игра, посрещната с прекомерно много хайп от западните медии миналата година (за незапознатите, с този израз, колегата има предвид, че за играта се е шумяло твърде много преди премиерата ѝ, а по време на рекламната кампания са нагнетени твърде големи очаквания – нещо като да срещнеш най-секси мацката, нарочно издокарваща се в най-секси дрешките, за да те кара да отделяш лиги и прочие телесни секрети само като я погледнеш, но робува на принципа „никакъв секс преди сватбата“... – *бел. ред.*), преминала през един порт, преди този за PC, „спонсориран“ от Британски издател. Предполагам разбираш, защо нещата силно ми понамирисваха. В крайна сметка рибата наистина се оказа вмирисана (колегата иска да каже, че въпросният „хайп“ хич не е бил оправдан – все едно, полудял от любов и желание по горното маце, да изречеш високо и ясно съдбоносното „да“ в обредния дом, а вечерта изведнъж да се вдървиш целия... установявайки, че преди това явно е била мъж – *бел. ред.*)

Все пак, за да не съм твърде пристрастно негативен, ще призная, че - въпреки проблемите си - тя има и доста добри качества.

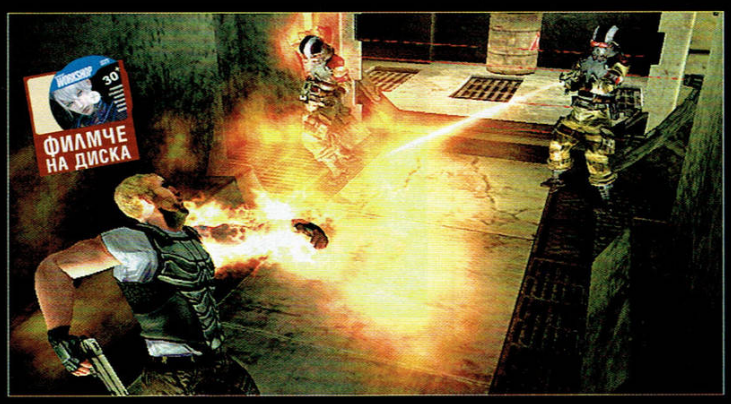
За екшъна, историята, смукането и играта с огъня

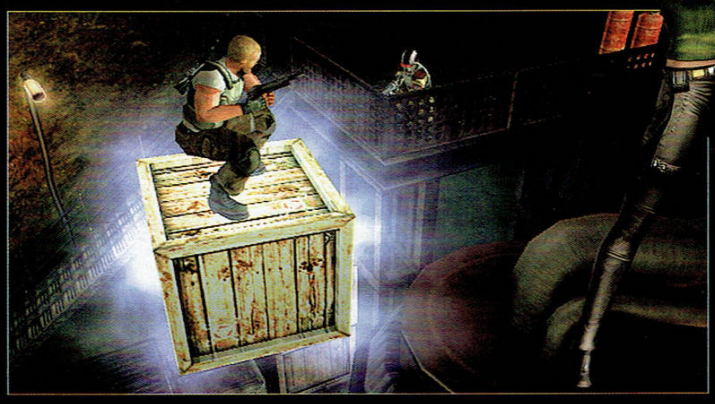
Psi Ops е екшън от трето лице, с леки адвенчър и стелт забежки. Геймплеят наподобява този на познатите представители на жанра, но са вплетени допълнителни идеи, които в някаква степен му придават уникалност – за тях след малко .

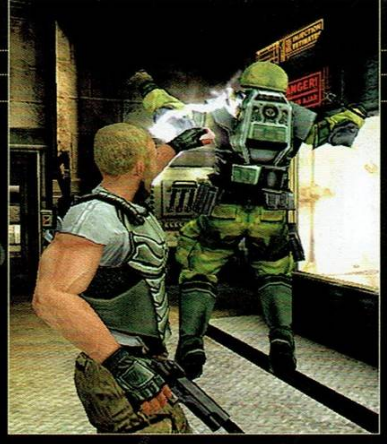
Играта не блести с някакъв крайно оригинален сюжет, но историята е забавна и е една от причините, заради които заглавието си спечели фенове сред конзолните играчи.

Влизаш в ролята на Nick Scryer – агент на Psi Ops подразделението на американската армия, занимаващо се със създаването на войници с изключителни психически възможности – натоварен със задачата да проникне в Движението – терористична организация, чиито лидери също притежават могъщи психически умения. За целта, Ник е подложен на пластична операция и паметта му е изтрита – превръща се в редови войник, който няма да предизвика съмнения, или пък да издаде важна информация, ако бъде разкрит. Следва изключително интересна рендвана сцена, в която след много стрелба и демонстрация на топки (колегата визира, че сцената е била просмукана от мъжественост – така както бива просмукана сочна девица, жертва в треторазряден вампирски хорър – *бел. ред.*), един чудовищно огромен негър захвърля по окопалите се войници от дивизията на нашия човек огромен камион-цистерна и си прави барбекю с тях. Ник, заедно с малкото оцелели, бива заловен. После терорягите промиват мозъците на войничетата, поставят им по един имплант около врата и ги превръщат в зомбирани бойни машини. Ник е спасен от Сара – добре напомпана (хммм...) двойна агентка, внедрена преди него в Движението. И започва кютека. В общи линии – клише, но не лошо. Простичкият сюжет е подкрепен от добре дозиран екшън, комбиниран с вече споменатите психични сили – сами по себе си в състояние да накарат Анакин сам да поиска да се скрие в костюма на Дарт Вейдър от срам. Като казвам екшън, имам предвид следното – ходиш (или се промъкваш приклекнал - тогава враните те усещат по-трудно, а ако се приближиш до някого в гръб можеш да го налагаш с юмруци), фиксираш враговете, пуцаш по тях, те по тебе, прикрити или не зад разни елементи от интериора. Ти също можеш да се прикриваш. Ще разполагаш с познатия арсенал – пистолети, помпа, автомат, снайпер и т.н. Както диктува стандартът, противниците ти не са сред най-интелигентните, но с това сме свикнали. Занятието им основно е да патрулират, докато не те видят, после надуват сирената и става мелето. Понякога можеш да забиеш, кхъ-кхъ... таковата, атрибута на мъжествеността си в седалищните им части и пак да не те усетят. Друг път са като Орловото око – подаваш си носа зад ъгъла и веднага вдигат алармата. Лошото е, че единственият начин, за който *Midway* са се сетили, да те затруднят е да те заливат с lots of неприятели. Но границите на наглостта биват брутално надскочени, когато вразите започнат да се риспоунват във вече прочистени зони или на места, на които просто няма откъде да се появят, освен през стените.

Дотук, всичко звучи познато. Това, което пра-







ви **Psi Ops** по-различен са психичните умения на героя. Признавам – те внасят свежест и разнообразие в геймплея и разкриват множество варианти за преминаване през нивата. Бих казал дори, че ако на играта ѝ бяха спестени всички проблеми, за които ще стане дума след малко, то тя щеше да е наистина едно малко бижу. Ето ги и въпросните умения:

– *Телекинеза* (**TK**) – може би най-полезното умение. Служи да хващаш и мяташ варели, войници, шкафове и прочие реквизит. Можеш също така да поставиш някаква плоскост над пропаст и така да я преодолееш, или да вдигнеш врага във въздуха и да го напълниш с олово – доста ефектно се получава. „Можеш", е малко условно казано, защото управлението прави всичко възможно да не можеш, но да не избързваме.

- *Далечно виждане* (**RV**) – разузнаване от далеч, през стени, врати и т.н., много полезно в „стелт моментите" .

- *Мозъчен Контрол* (**MC**) – поемеш контрол над някой враг, караш го да избие своите, после го пращаш да се самозапали някъде.

- *Пирокинеза* (**PK**) – умението, което буквално ме подпали. Маниашко! Силата да контролираш огъня, в комбинация с телекинезата прави чудеса. Любим момент – подпалвам войник, и го мятам по другарчетата, за да пламнат и те като коледни свещи.

- *Мозъкосмукачка* (**MD**) - редакторите все искат буквални преводи – това умение ще ти служи да „изстискваш" мозъците на вразите, „запълвайки" psi-енергията си. Като допълнителен бонус идва факта, че главите на нещастниците се пръскат. Cool…

Защо не е coolest?

Играта би била прекрасно допълнение към, без друго бедния, летен каталог с PC заглавия, ако не беше глобалното – извини ме за израза - *осиране* при портването ѝ. Казано направо – геймплеят би бил чудесен и разтоварващ, ако не беше ТОВА управление. В сегашния си вид играта изисква наистина дяволски здрави нерви.

Конзолните портове честно ни дават нагледни доказателства за неспособността на портващите екипи да адаптират адекватно джойпад-управлението към комбинацията клавиатура-мишка, но тук си говорим за рекорди, братле! Защото – повторно ще помоля за прошка – *шибаното* нещо изобщо не е чувало за джойпад поддръжка. Благодарение на това, управлението с мишка на телекинетичните способности например е като шут в слабините. Фиксираният мерник, използван за маркиране на обекта – някакъв противник да речем – се управлява с мишката, паралелно с това контролираш героя си с клавиатурата и отделно, за да вдигнеш и придърпаш помияра към себе си или да го запратиш в стената, трябва да мааш с мишката напред - назад. За изпълнението на споменатото упражнение с коледните свещи, станах като Татко Барба.

Друго? Камерата! Самосиндикално може да те откаже от играта. Интерфейсните менюта са в ниска резолюция, неинтуитивни до припадък. Автоматичната карта се спасява от двустранично злобно оплюване, в което просто няма да ми стигнат вариантите да ти се извинявам, само поради факта, че, освен не говорещите никому нищо символи, по нея поне са надписани помещенията, през които преминаваш. Добавяме факта, че мишката практически не работи по всички менюта за навигация, както и най-каруцарският пирон в ковчега на интерфейса – бутоните, макар да можеш да ги предефинираш всичките, така и не се променят в надписите.

И все пак...

Играта, като замисъл, е много добра. Дори при все негативите, не мога да я нарека лоша. За жалост от нея лъха на набързо свършена работа. **Psi Ops** е още един пример за това, как една простичка, ефективна и ПОЧТИ правилно реализирана концепция, бива премазана от технически гафове и недомислие, плод на комерсиализъм и желание за лесни пачки. Колкото и раздвоен да се чувствам, ще ти я препоръчам – поне я пробвай. Успееш ли да се адаптираш към посочените проблеми, те чакат няколко приятни часа забавление.

графика	6
Непретенциозна като за PC. Очевидни проблеми в рендващия енджин могат да те докарат до писък, виждайки как понякога започва да сече дори на 6600GT.	
звук	6
Доста добър войс-актинг на озвучаващите героите. Звуците са на ниво, но играта е пълна със саунд бъгове. Откъслечни звуци, появяващи се не на място, заменяне на едни звуци с други.	
увлекателност	6
Като цяло добра игричка, но ТВЪРДЕ многото проблеми в нея, причинени от немарливото портване, са я направили трудна не само за изиграване, а и за изтърпяване.	
дизайн	7
Не блести с особена оригиналност, но е добре.	

добра 6

+ плюсове

+ добри междинни синематици
+ добра физика, Havoc все пак
+ добре поднесен и забавен сюжет
+ пирокинезата, която придаде нов смисъл на живота ми

– минуси

- некадърно портване
- няма джойпад поддръжка
- управлението мишка-клавиатура причинява язва.

HALF-LIFE GENERATION 3
4 ИГРИ ЗА 19.95 лв.
HALF-LI
OPPOSING FOR
BLUE SHI
COUNTER-STRI

СИНГЪЛПЛЕЙЪР ВЕРСИЯ
НА НАЙ-ИГРАНОТО ЗАГЛАВИЕ
В СВЕТА ЗА 19.95 лв.
COUNTER-STRIK
CONDITION ZER

WWW.PULSAR.BG
МАГАЗИНИ В СОФИЯ
БУЛ "ЦАР БОРИС III" 21
УЛ "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51
МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК)
ПУЛС

ПРОИЗВОДИТЕЛ X1 SOFTWARE **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** MATRIX GAMES **ПЛАТФОРМИ** PC **САЙТ** HTTP://WWW.THESIMS2.COM **ЖАНР** ADD-ON
ИЗИСКВАНИЯ P1GHZ 512MB RAM 64MB 3D ACCELERATOR 4XCD-ROM 1.1GB FREE DISK SPACE, ТЪРПЕНИЕ

PACIFIC FIGHTERS

Expansion на expansion-а

Автор: Orlinator

Pacific Fighters: Banzai се базира на излезлия миналата година expansion за **IL-2: Sturmovik expansion Pacific Fighters**. Ако не си запознат с гениалното творение на *1C Company* ще ти кажа, че иде реч за самолети от Втората световна война, безкрайно красив енджин и невероятен реализъм. Историята тук ни пренася на източния, поне от американска гледна точка, фронт на войната, а именно сблъсъкът между САЩ, Австралия и Япония в периода 1941-1943 година. Или, с думи прости, **Pacific Fighters: Banzai** – логично – обхваща същия времеви отрязък като **Pacific Fighters**. Налице са кампаниите за съответните нации, барабар с толкова рекламираните 340 мисии. Кратка историческа справка показва, че войната в Тихия океан се води най-вече по въздух, което определя и многообразието от сценарии, които ще можете да разиграете, ако някой вече излъгал се да си купи играта ви я даде да я пробвате. Щото вие лично не вярвам да направите подобна грешка.

Графиката е на нивото на оригинала, тоест – вероятно бледнее пред стандартите, поставени от модерните FPS-и, но пък си е впечатляваща като за симулатор. Могат да се наблюдават станалите характерни за **IL-2** франчайза ефекти, свързани с водата, апотеозът в които са любимите ни реалистични вълни. Проблемите, естествено, също си остават – прекаленият реализъм излиза през носа на геймъра, който не се интересува особено много от теглото на дяснатa перка на американски самолет, за който я е чувал, я не, но за сметка на това иска да попуца малко. За да влезете в битка, ще ви се наложи да полетите четири-пет минути, след което да елиминирате вразите и да летите още четири-пет минути, за да се върнете до самолетоносача или до военноморската база, от която сте започнали пътуването си. Приземяването и кацането са доволно кошмарни и на моменти имах чувството, че ще е по-лесно просто да завърша един курс по висш пилотаж, отколкото да се опитам да приземя машината на мястото ѝ.

Прочее, ако си играл **Pacific Fighters**, така или иначе нямаш особена нужда от това ревю. Цялата необходима ти информация беше обобщена в откриващото изречение. Новият експанжън реално добавя още 340 нещастни излитания, кошмарни приземявания и кратки адреналинови схватки с противника. Сигурен съм, че с малко по-добро желание и доста ровичкане из нета, човек може да си намери дори повече мисии, правени от фенове на играта. Още повече, че колкото и да си зарибен, едва ли ще намериш време да изиграеш всичко както си му е редът. Нови самолети поне аз не забелязах, но най-вероятно задачата да спретнеш един-два модела се е сторила прекалено тежка за и без това уморените от тежък интелектуален труд разработчици, та трябваше да се задоволя само с новите карти. Нищо, ще го преглътна. И ти ще го преглътнеш, даже е твърде възможно да ти хареса, ако си падаш по този тип игри. И все пак, усещам как бавно ми омръзва да преглъщам хап след хап безумие. Безумието да пуснеш mission pack и да искаш за него 20 долара. Безумието да направиш expansion на expansion. Безумието да очакваш някой да си го купи.

Трудно ми е дори да оценя както трябва отрочето на *X1*, понеже, обективно погледнато, продуктът, който предлагат, си е качествен, има почти перфектен енджин и предлага невероятен реализъм в сравнение с всичко останало на пазара. Но пък аз няма да се предам – играта не заслужава нищо. Не заслужава дори това ревю, понеже е пошъл опит да ме накарат да дам еквивалента на шейсетина хляба за онзи дето духа.

Остави поредния интелектуален боклук да ръждясва по щандовете. Ако не го играем, може и да решат да не правят още като него...

графика	**9**
Пред IL-2 останалото бледнее.	
звук	**7**
Ако не си чувал самолет, може да се впечатлиш. Иначе – традиционното бучене.	
увлекателност	**4**
Наситихме се на тези мисии преди година. Сега можем само да хвърчим отегчено и да чакаме официално продължение.	
дизайн	**6**
Няколко мисии всъщност са добри попадения, но останалите са правени колкото да се отбие номера.	

4 разочароваща

+ плюсове

+add-on за отличен expansion на прекрасна игра
+ще бъде интересна за закоравелите фенове на жанра

– минуси

-просто add-on. За *отличен* expansion на *прекрасна* игра
-липсват нови самолети
-реално не предлага нищо, ама абсолютно нищо ново

SUPREME RULER 2010

Автор: Goodman

Хора, пътища, автомобили

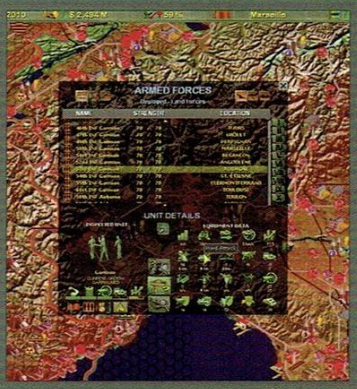
Supreme Ruler е геополитическа стратегия, в която 200 държави воюват за надмощие над цялата Земя чрез политическо, икономическо, социално, научно и военно превъзходство. Вглеждайки се отблизо в подопечната ни държава, ще видим, че градовете генерират население, ресурси и стоки. Индустриални сгради произвеждат ресурси и стоки, а военни сгради ги складират и произвеждат бойни единици. Специални военни сгради се занимават с научни открития за армията и населението. Заводите нямат складове, така че количеството продукция зависи както от морала на населението, от постъпилите суровини, така и от излизащите от тях транспортни линии. Такива линии са пътищата и ЖП линиите. Типът терен влияе върху защитния бонус на войските, скоростта им на окопаване и скоростта им на движение. Пътищата ускоряват движението на единиците и снабдяването. ЖП линиите ускоряват само снабдяването. Всички сгради и транспортни линии могат да се ъпгрейдват, след като е налично съответното научно откритие.

Брутният Вътрешен Продукт на глава от населението е показателят, който свидетелства за икономическата мощ на държавата. Чрез съответните данъци високият БВП води до високи приходи в държавната хазна. Продаването на стоки на Световния пазар е идеално за попълване на хазната, но купуването на стоки от същия може да бъде разоряващо. Затова търговските спогодби за обмен на стоки с други държави са за предпочитане. Отпускането на пари по фондове за наука и социални помощи пък е основно перо в източването на хазната. Скръндзеенето за социални помощи се отразява на народното одобрение, а изоставането в науката – в икономическия и военния ръст на държавата. Одобрението на народа, ако сте президент, и одобрението на армията, ако сте диктатор или комунистически вожд, са от критично значение за управлението. Народното одобрение зависи пряко от посрещането на неговите материални нужди като вода, електричество, храна, телевизори, леки коли и др. Тъй като всяко парче земя си има собствена лоялност, то, освен превземането й с войска или с дипломатически спогодби, територията може да смени собственика си самоинициативно ако съседът не я снабдява със стоки и ресурси, а вие можете.

Министрите на войната, отбраната, вътрешните афери, хазната, търговията и социалните грижи имат задача да управляват държавата във всички области, където не може да отделите нужното време. Показателите на министъра са чар, инициативa, компетентност, почтеност, както и ИИ-то му в областите икономика, военно дело, дипломация, производство, социални грижи. Всеки министър има две графи – едната сочи загрижеността му за подопечното министерство, другата – народното одобрение към работата му. Когато загрижеността му е по-голяма, получавате повече e-mail-и от него, касаещи аферите на министерството и изискващи вашето становище. Ако не отговаряте на писмата, министърът продължава да действа по предварително зададените от вас приоритети или, ако няма такива, според политическата си нагласа - либерална, умерена или консервативна. Колкото повече приоритети поставяте, толкова по-малко може министърът да се съсредоточи върху определен приоритет. Някои приоритети карат министъра да иска промени в приоритетите на колегите си. Тези изисквания често довеждат до верижни промени в целия кабинет, с които играчът, искащ да управлява сговорна дружина, а не „орел, рак и щука", е добре да се съобрази.

Въоръжените сили се делят на пехота и прилежащите й машини, авиация, флот, защитни сгради и ракети за защита и нападение. Строежът на бойни единици може да бъде правен лично или оставен на министъра на отбраната, като му укажете как искате да изглежда бъдещата армия – % сухопътни и въздушни сили, ядрени или химически ракети, дефензивни или офензивни съоръжения. Не може да контролирате числеността на армията директно, а само чрез минималната възраст за военна повинност (мъже и жени могат да бъдат привикани в армията 14-годишни) и размера заплатите на кадровите военнослужещи. Високите разходи за оборудване и заплати, редовните тренировки, опитът на войската в предни сражения, позволяват на малка по численост армия да разгроми превъзхождащ я в пъти противник.

Наместо заключение – истина е, че самотна страница не може да обхване и една стотна от детайла на толкова комплексна игра. Вярвам, че тя ще бъде харесана от хардкор феновете на игри като **Hearts of Iron**, за които бегло нахвърляната ни информация ще бъде само първата крачка в завладяването на един огромен свят.



графика 1
Когато игра, излизаща през 2005-та, прилича на Civilization за Windows 3.11, думите са излишни

звук 5
Музиката в менюто е яка. Десетината парчета по време на мисии също ги бива, само да не бяха като крадени от **Generals**, **Heroes** и **Fallout**

увлекателност 5
Играта определено е предназначена за хардкор маниаци. За тях увлекателността следва да клони към заветната десятка. За всички останали обаче тя отива към „минус безкрайност".

дизайн 5
Рисувани кръщички, наложени върху спътникова карта на Земята. След 5-часов tutorial е необходима инвестиция от 10 часа разучаване на интерфейса и физиката на играта.

добра 6

плюсове
+реализъм
+най-комплексната стратегия, правена някога
+изключителен изкуствен интелект

минуси
-семпла графика
-невъобразимо сложна за средностатистическия геймър

ПРОИЗВОДИТЕЛ: RUNNING WITH SCISSORS РАЗПРОСТРАНИТЕЛ ZRUNNING WITH SCISSORS ПЛАТФОРМИ PC САЙТ HTTP://WWW.GOPOSTAL.COM/ ЖАНР: ЕКШЪН ОТ ПЪРВО ЛИЦЕ ИЗИСКВАНИЯ: PENTIUM III/ATHLON 1GHZ, 512MB RAM, 64 MB D3D VIDEO CARD БРОЙ ДИСКОВЕ 1

Postal 2: Apocalypse Weekend

Walk down the right back alley in Postal City, and you can find anything...

Автор: Caleb

Противно на всяка пазарна логика, *Running With Scissors* продължават да са в бизнеса. Което иде да покаже поне две неща – *скандалността* продава и Съдбата – или каквото там се ебава с животите ни – наистина е благосклонна към хората, които следват упорито пътя си. Дори и въпросният път да е злобен, кървав белег през всичко онова, което сме свикнали да приемаме като *общочовешки морални устои*.

В голяма степен настоящата рецензия, имаща за цел да даде на теб като потребител положителен или отрицателен отговор на въпроса *„Струва ли си* **Apocalypse Weekend***?"* може да се сведе до контра-въпроса *„Кефи ли те* ***Postal 2****, влюби ли се в агресивния му, краен, зловещ хумор? Хареса ли го въпреки бъговете и неоптимизирания енджин?"*.

Защото ако отговорът е положителен, ще харесаш и **Apocalypse Weekend**. При все мейджър бъговете (дори копчето за показване на картата не работи, представяш ли си?!), при все стъписващата му краткост (3-4 часа, при това на високите трудности) и при все моралната остарялост на графиката.

Postal-ът до такава степен е обичан/мразен, че реално погледнато: **а)** никой не остава безразличен към него; и **б)** всички до такава степен са увлечени от скандалността, че никой не стига до неизгладеността на геймплея.

Играта за пореден път оставя впечатление за някаква ранна бета, но това е прозрение, което се плъзва по повърхността на сетивата ти. Които междувременно са фокусирани върху идеята

да отсечеш двете ръце на някой нещастник, да му се порадваш как тича и пищи, кървейки; след като му се нарадваш, да му отсечеш краката и да го залееш обилно с бензин, докато той отчаяно се опитва да изпълзи нанякъде движейки останките от крайниците си; да го запалиш, да гледаш как кожата му се бели и да се изпикаеш върху него, за да го загасиш; да пикаеш, докато нещастният, обезобразен, но все още жив нещастник не започне да повръща

Какво ново ли? Няколко мисии, които няма да ти описвам, за да не ти развалям удоволствието (само ще отбележа, че онова с гълъбите беше *покъртително* смешно), подобрения във въоръжението, сред което коса (!) и каменарски чук (!!), завишена праволинейност на действието спрямо оригинала, което всъщност не е чак толкова лоша идея (помниш за картата).

Още от същия черен като дявола хумор, още от онзи катарзисно-деструктивен фийлинг в стилистиката на *Боен клуб*.

Дяволите да го вземат, *Running with Scissors* може и да не са особено кадърни дивелъпъри, но пък са ***ИЗРОДИ***. А аз уважавам това.

И, да – тези няколко апокалиптични часа си струваха.

Апокалиптични размисли

[Извадки от интервюто с Винс Деси от *Running with Scissors*, съпътстващо премиерата на **Apocalypse Weekend**]

Защо се забави експанжъна?

Ами нищо не става лесно при *RWS*. Трябваше да минем през твърде много правни говна с Рейтинг комисията, за да разрешим проблема със сексуалните моменти в играта. То аз, преди да се сблъскам с тези идиоти, дори си нямах на идея, че в **AW** има сексуални моменти, като изключим откриващия момент, в който Пичът трябва да си прасне една злобарка, за да може да изкара малко пари. В *RWS* считаме само оралната, аналната и вагиналната пенетрация за секс, но това са си наши виждания явно. Абе Клинтън окончателно прееба моралния компас на тази нация, това ще ви кажа.

Смятате ли по някое време да направите нещо различно от Постал-поредицата?

Трябва да схванете, че *RWS* е поскоро нещо като клуб, отколкото дивелъпинг компания. На всеки няколко години се събираме и решаваме какво ще правим. Точно в момента сме се фокусирали върху направата на **Postal 3**. Но аз лично в момента напътствам млад екип разработчици, който разработва комично АО-рейтинг (който се лепва от хард порно, нагоре – бел. авт) заглавие, което да бъде всичко, което **Playboy Mansion**, **Singles** и прочее говна от сорта, трябваше да бъдат.

***Postal 2* беше забранен в Нова Зеландия. Защо смятате, че правителството забранява игра, на чиято кутия ясно е упоменато, че не е подходяща за лица под 18 години?**

Най-вероятно защото не сме новозеландци, не сме субсидирани от тяхното правителство и никой от нас не е дебелак с брада.

Да кажеш нещо по-конкретно за бъдещите планове на *Running With Scissors*?

Ми да, мога да кажа някои неща. *RWS* винаги е бил и винаги ще бъде институция, която да предлага на хората забавление. Понастоящем го правим под формата на игри, за в бъдеще... кой знае? В пътя си напред искаме да сме убедени, че каквото и да сътворим, на хората ще им е приятно да участват в него. Животът е твърде сериозен и твърде кратък и трябва да имаш чувство за хумор, за да оцелееш. Така че се смейте с нас, смейте се, докато се изкъртите от смях. Пийс!

графика	**6**
Unreal Warfare енджинът отдавна не е актуален. Единствено детайлните кървища спасяват графата от по-ниска оценка.	
звук	**4**
Дори и само заради гласа на Дъ Постал Дюд!	
увлекателност	**3**
Изиграва се за не повече от 3-4 часа. И притежава достатъчно хумор и агресия, за да увлече вниманието ти за толкова време.	
дизайн	**6**
Нивата са скучновати, но *нивата* на изродия те карат да продължиш напред.	

добра 6

+ плюсове

+Изродска
+Политически *НЕ*коректна
+Истерично смешна

– минуси

-Грозна
-Бъглива
-Кратка

The Postal Dude: *„I know what you're thinking, but the funny thing is, I don't even LIKE videogames..."*

КОНЗОЛИ

СЪДЪРЖАНИЕ

67 | Unreal Championchip 2

71 | Resident Evil 4

Модел **Теодора Атанасова**
Агенция **Xground Models**
Фотограф **Александър Коцев**
Грим **Ивайло Андреев**
Сесия **Gamers' Workshop**

www.myst.bg
myst
GAMES, FILMS, MUSIC, ANIME, INTERNET
turn me ON

Автор: Ikarus

Owned!

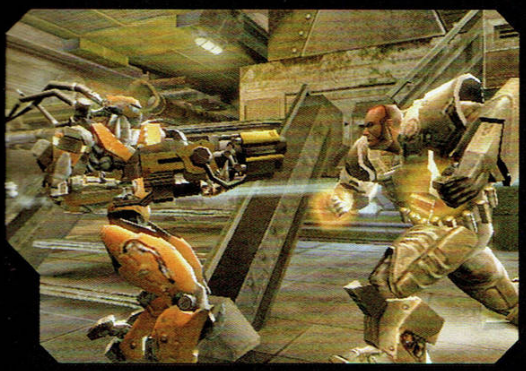
Без значение е дали четете тези редове, за да се информирате за играта или просто за да видите какви глупости пак е надробил моя гаден *Unreal-гийк* Икаруса. Независимо дали ви се намира Xbox под ръка или просто искате да разберете какво изпускате, ако нямате. Никога досега не ми се е случвало да мога да обобщя цялата си статия в *две* изречения. Но ето че и този момент ме застигна. Дали защото музата ме е поизоставила или защото след разкъртващите филмчета и затвърждаващото впечатленията и очакванията демо *Epic* изпълниха всичко, което бяха обещали?

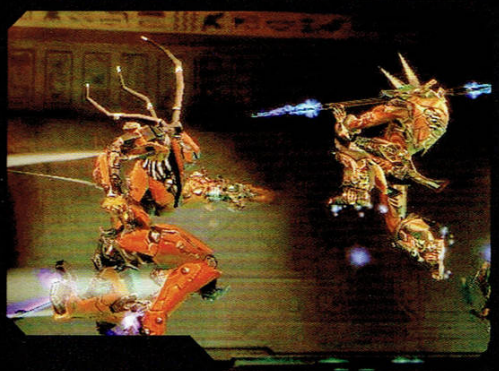
Не съм сигурен.

Но знам, че когато компания от този ранг на фона на всеобщата сивота и печалбарство си позволява да прави драстични промени по франчайз, който принципно си се продава повече от задоволително, можем само да се усмихнем доволно. И да се зарадваме, че още има добри хора, които знаят какво правят, защо го правят и - най-вече - го правят както трябва. **Unreal Championship 2** е абсолютно задължително заглавие за всеки, който обича здравия екшън. Игра, която моментално се нарежда в Топ 3 на най-добрите мултиплейър заглавия за Xbox и е радост за всички негови притежатели. За останалите е един много добър повод да си го купят, откраднат или вземат назаем за поне седмица. Смразяващо добро продължение на **Unreal** поредицата, което за пореден път доказва, че големите могат да скачат. При това – много високо.

Take back what's yours!

Като една стара PC кримка и дългогодишен **UT** наркоман първоначално имах някои резерви, породени от леката пародия, която представляваше първият **Unreal Championship**. За разлика от него обаче, втората част е толкова далеч прост порт на **UT2004** за Xbox, колкото бирата - от билковия чай. Акцентирането върху ръкопашни схватки и възможността за камера от трето лице на пръв поглед може да се сторят като ерес за хардкор феновете на поредицата. Но този път *Epic* са подходили по малко по-странен и хумористичен начин към идеята и резултатите са смайващи. Ако преди половин година някой ми беше заявил, че ще видя перфектно балансирана комбинация от екшън от първо лице и типична биткаджийска игра от трето лице, в която смело може да се изправиш с два меча срещу човек с флак и да излезеш победител от конфликта, вероятно щях добре да се посмея. Но концепцията работи. Безупречно! **Unreal Championship 2** е уникално заглавие, което не просто прекроява поз-





натите ни стереотипи за deathmatch на конзола, но и поставя нови стандарти за това какво може и *трябва* да има в подобно мултиплейър изживяване.

Само предупреждавам, че пътят до победата никога не е толкова лесен, колкото изглежда отстрани. И за да го оцените, ще видите доста зор и тренировки.

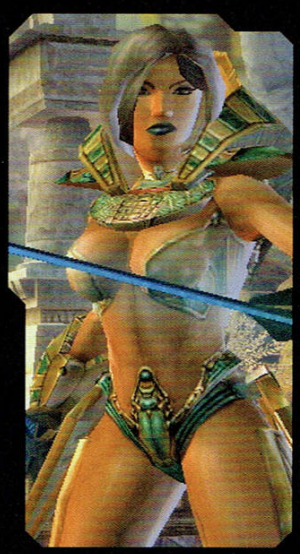
Следвайки плахите опити на предшествениците си, **Unreal Championship 2** се опитва да предложи някаква форма на сингълплейър под формата на трейнинг и слабо навързани мултиплейър карти, наречен Nakthi Ascension Rights. Съвсем рехав и нелеп на моменти, той разказва историята на Анубис – принц в изгнание, напуснал големия Tournament преди десет години и служещ в пустинния легион на планетата си оттогава. Императорът и върховен лидер на нацията се разболява и по стара традиция новият владетел се избира посредством гладиаторски турнир, чийто финал задължително включва смъртта на един от двамата останали претенденти за трона. Само някой от местните участници може да получи титлата, но това съвсем не пречи на почти цялата звездна плеяда на Liandri да се включи и да потренира в това „малко" турнирче преди откриването на новия сезон на The Tournament (а, както знаем, за PC това ще се случи към края на 2006-та). Наш Анубис пък узнава, че старата му изгора от знатно потекло Селкет има мераци за първото място и крайно ядосан се записва, за да й подложи крак. В начинанието му помага негов стар боен другар – извънредно забавното и свежо старче Собек - и двамата смело громят през поредицата от арени. Екшънът е подсилен от неочаквана за подобно заглавие серия кътсцени с извънредно добра режисура и съвсем приличен и ненатрапчив диалог, който на моменти може да ви вкара под масата от смях. Особено когато на гости в студиото преди всеки мач е старият ни познайник Малкълм (съвсем като шампионската лига, само че без еврофутбол и тъпи български коментатори). За да не ви развалям кефа, ще кажа само едно – интервю със Skaarj. Със Skaarj!

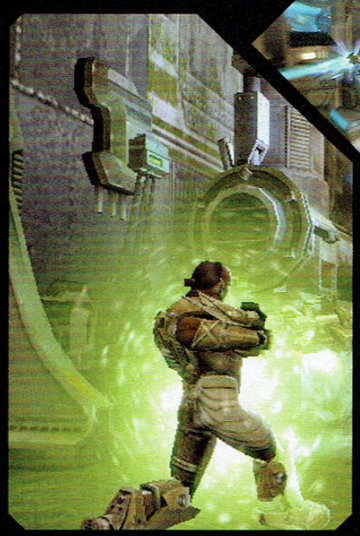
Дългогодишното развитие на всеки от героите в **Unreal** поредицата дава плодове - всеки от тях е отново е тук. Уникален по свой собствен начин. Завръщат се стари звезди като Брок и Лаурен, този път леко поумрели. А Малкълм, макар вече на над 50 години, продължава да има какво да покаже на публиката. Да, пичове, това не са ботове. Това са *Персонажи*. Ето така се прави качествена и успешна мултиплейър поредица. Не, историята не е легенда за Нозгот, но все пак е тук и достойно брани мястото си.

Обратно към геймплея. Освен Ascension Rights, има още два сингълплейър режима – Tournaments и Challenges. В първия играете отделни мини-турнири с всеки от четиринадесетте участника. В началото са достъпни само част от тях, а останалите се отключват, когато изпълните определени условия. Обикновено трябва да завършите турнира X, за да отключите персонажа Y, но има и някои с по-комплексни изисквания. Например Малкълм става достъпен едва след като направите победа във всеки един от режимите срещу хора, а неговият стар опонент Гордж – след като завършите турнира на Малкълм. За да разполагате с всички екстри, ще трябва да минете през много карти, като завършването на някои от тях отключва допълнителни мутатори, така характерни за **Unreal** поредицата. Комбинациите, както винаги, са извънредно много, но поне ще имате възможност да видите всеки мутатор в действие, докато още се занимавате с ботове и не сте преминали към същинската част. Тук е и моментът да отбележа, че степените на трудност са пет, като дори на втората ботовете не прощават. Имате възможност да я променяте преди всеки мач, ако ви бият много.

AI-то се справя прекрасно и умело използва всички налични предимства, а на високите трудности е плашещо агресивно. Препоръчвам ви да не се хвърляте директно в дълбокото, а да гледате внимателно. Доста трикове може да се научат от компютърните ви съперници.

Третият сингъл режим се нарича Challenges. Представлява поредица от 15 карти, като всяка следваща се отваря, когато победите в предишна-





та. Там не можете да си избирате трудност, а описанието в главното меню гласи „серия от почти невъзможни изпитания". И с право. Това са битки с ботове при неравностойни условия – сражения срещу неравен брой врагове, отборни игри, в които още в началото другия отбор води със 7 на 0 при лимит от 15 и всякакви подобни извращения. Ако успеете да минете всичките, получавате достъп до:

лафа „Аз съм ебати животното на **UC2**, ела да те сцепя на един DM!"

гостуващия в играта по идея на *Midway* Raiden – бога на гръмотевиците от **Mortal Combat**. Авторите са стигнали дотам, че дори може да си изберете MK announcer с гласа му от **Deception**. Това омешване на лицензи е донякъде забавно, но пичът не се връзва с атмосферата. Иначе си е балансиран, в мулти хубаво му стапях лагерите.

Веднъж минали през целия този ад, смело може да се хвърлите в мултито.

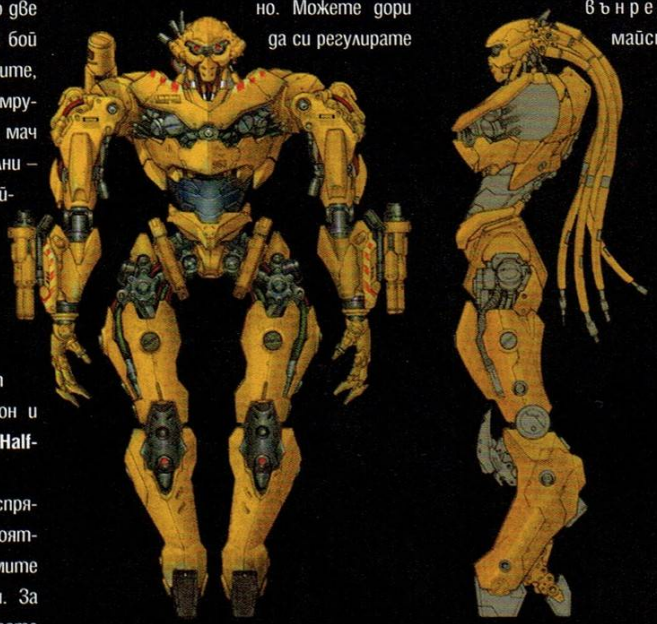
Bring a knife to a gunfight

Рискувам да се повторя с предишната статия по темата, но съм длъжен да поясня как точно работи идеята на *Epic*. Всеки от персонажите има по две уникални оръжия – едно за близък бой (меч, два меча, кинжали на китките, стафове или просто възтежки юмруци) и чифте пищови. Преди всеки мач си избирате и още две допълнителни – по едно експлозивно и едно енергийно. Енергийните са sniper rifle, shock rifle, stinger (заместител на минигъна) и bio rifle. Експлозивните са rocket launcher, flak cannon, grenade launcher и завръщащият се ripjack, който този път стреля с кръгли дискове за трион и прави аналогичните изпълнения в **Half-Life 2** да изглеждат аматьорски.

Всички оръжия са с нов дизайн спрямо **UT2004**, който по всяка вероятност ще се запази за 2007. По самите нива няма оръжия, само муниции. За това трябва внимателно да избирате с какво играете, за да не останете изненадани. Има карти, където снайперът има минимално приложение, а пък в по-източените във вертикалата и акробатични арени bio rifle-ът е почти безполезен. Всичко, разбира се, е въпрос на практика и приучаване. Лично на мен флакът и стингърът най-добре ми паснаха на стила на игра.

Всяко оръжие си има алтернативна стрелба, а видовете близки атаки също са два – лека и тежка. На пръв поглед казаното дотук не звучи особено вълнуващо. *Epic* обаче са успели да балансират нещата така, че ако играете само с оръжия за близък бой или - респективно - само по старомодния начин, ще изпуснете половината фън. А и ще ви сцепват гъза от бой.

Контролът е почти съвършен. Което в никакъв случай не означава, че е лесен за усвояване. Ще ви трябват поне три-четири дни, за да се чувствате наистина уверени в играта си и това може да поуплаши доста хора. Но усвоите ли веднъж тънкостите, изобщо няма да се замисляте, когато сменяте от меч и перспектива в трето лице на снайпер и стандартен fps изглед. Малко по-трудно е да свикнете да ползвате стандартните оръжия от трето лице, но резултатът си струва, защото ще се ориентирате по-лесно. Можете дори да си регулирате позицията на камерата и да гледате задника на Селкет, ако толкова ви влече, но пък няма да разберете какво става наоколо. Възможността да си локнете определен враг и камерата автоматично да ви го държи в полезрението пък е много полезна в самото начало, докато още държите плахо контролера. После ще се научите да играете и без нея, защото подобно изпълнение понякога води до неочаквани падания в дълбоки ями, което е недопустимо, ако сте про. Всичко си идва на мястото, когато се научите да използвате рационално и комботата (6 за всеки персонаж - 2 универсални за всички, по едно за лекуване с различен ефект и още три, характерни за съответната раса или напълно уникални). За разлика от **UT2k4**, където бяха по-скоро пълнеж, тук те са онова колелце, която кара всичко да тиктака перфектно. Адреналинът сам се покачва с времето, за което определено допринасят изнервено майстор-



CRC 200
CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005

НЕВЕРОЯТН
ЦЕНА
19.95 лв.

ЗАШЕМЕТАВАЩА ГРАФИКА

Високо детайлни интериори, невероятни ефекти, детайлни компоненти на колата!

РЕВОЛЮЦИОНЕН ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ

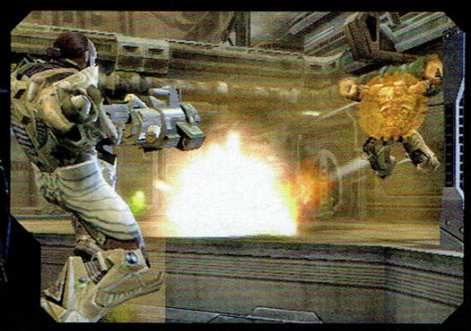
Компютърни опоненти, които учат пистите, и реагират емоционално, предлагайки ти едно по-продължител самостоятелно изживяване!

МНОГОБРОЙНИ ОПЦИИ

Ще можеш да променяш всичко по колата си – от номера, лепенките и боята, чак до окачването и скоростната кутия!

WWW.PULSAR.BG
МАГАЗИНИ В СОФИЯ
БУЛ "ЦАР БОРИС III" 21
УЛ "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51
МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК)

ПУЛСА



ски изпълнения като отбиване на ракети и флак с меча. Това обаче изисква перфектен тайминг и на новаците препоръчвам просто да се пазят с достъпния за всички щит.

Самите персонажи се делят на три основни групи, в зависимост от показателите си за кръв и скорост. Логично - най-здравите са най-бавни. И са добър избор в началото, просто защото ще имате повече време за реакция, а и нищо не може да се сравни с начина, по който грамадата Арклайт превръща враговете в част от паважа с огромните си метални ръкавици.

И ако изброеното дотук не ви стига, в цялата картинка се намесват и мутаторите – можете да забраните локването, оръжията за близък бой, камерата от трето лице и адреналина и да си спретнете един класически **UT**. Или пък да оставите само оръжия за близък бой, двойно повече адреналин, четворен скок, ходене по стени и постоянно пуснат speed и да получите нещо, пред което дори въздушните битки в **Otogi 2** и **Devil May Cry 3** бледнеят.

Режимите на мултиплейърна игра в по-голямата си част са стандартни - DM, TDM и CTF, но има и няколко весели изненади. Едната е Nali Slaughter – в този режим основната цел е да избиете колкото се може повече безпомощни налита, шматкащи се по картата, като враговете ви се опитват да сторят същото. Трябва да си призная, че е страшен купон, но късметът играе твърде голяма роля, защото някои налита дават повече точки и ако ви провърви да видите такъв в ключов етап на играта, на другите им е леко тъпо. Другият нов режим е Overdose. На картите периодично се появява топка (бяла или златна), която трябва да вземете и занесете до вратата с идентичен цвят. Ако я задържите достатъчно дълго, получавате редица бонуси и започвате да газите като валяк. Нещо като смесица от DM, Bombing Run и Hunted. Няма да стане най-популярният режим, но със сигурност си струва. Последната новост в тази графа е Survival, в който се играят рундове до определен фраг лимит, победителят бива предизвикан от следващия претендент, а загубилият спектейтва и чака реда си. Незаменимо, ако искате да си мерите силите с приятели. Най-добре на вързано :-)

Общият брой картите клони към 50, като мисля, че не е нужно да коментирам качеството им. Идеално пригодени са към новите правила на играта и сред тях има същински бижута. Разочарование буди единствено фактът, че в списъка са намерили само няколко от класическите **UT** карти, при положение че веднага се сещам за поне още десетина, които биха паснали идеално тук. Играта все пак поддържа възможност за точене на нови благинки през Xbox Live!, така че това може би тази липса ще се коригира за в бъдеще.

Остана ми съвсем малко място за техническата част, но не смятам, че е нужно да съм многословен. **UC2** е магия. Играта не е с фиксиран фреймрейт, но върви невероятно гладко, а лоудингите са съвсем прилични. Не съм вярвал, че на този хардуер може да се извади такава прелест, но очевидно не само *iD* имат какво да покажат. Вторият Чемпиъншип безспорно е една от най-добре изглеждащите игри на Xbox. Просто трябва да видите ефектите, взривовете и промяната на визията при някои от комботата. Поразително. За капак на всичко се поддържа и split screen за двама души, като при него детайлът пада значително. Вече трябваше да си прережа вените, ако изглеждаше по същия начин като нормалната игра. Може би аз не съм свикнал, но продължавам да смятам, че сплитскрийнът е абсолютно безполезен и неигруем режим. Просто е невъзможно да не се объркате. Дребни кахъри, така или иначе.

Време е за заключението. Което е повече от категорично. Играта *ВЛАСТВА*. Може да се играе от почти всеки, но за да станете истински добър, ще ви трябва много практика – отличителна черта на истинските заглавия. А ако задълбаете онлайн, трудно ще си вземете каквито и да е изпити. Или поне аз съм се запътил към подобна неприятна сесийна развръзка...

На вас пожелавам приятна игра и калитарски изстрели.

графика 10
Спираща дъха визия, невероятен детайл на персонажи и оръжия.

звук 8
Обичайното високо ниво, железен войс актинг. Само музиката малко издиша.

увлекателност 9
Отлепях се от играта само за да ходя на работа и заради гадното захранване на Koralsky.

дизайн 10
Перфектен контрол, неподражаеми карти, величави комбота.

шедьовър 9

+ плюсове
+ Уникална комбинация от игрови стилове. Която работи при това!
+ Забавен сингъл
+ Смазващ мултиплейър

− минуси
- Дребни проблеми с камерата ако не внимавате
- Можеше да има повече от старите карти, те все пак са класика.

resident evil™ 4

RE без зомбита? Може, и още как...

Автор: Koralsky

Resident Evil 4 е от онези заглавия, които все още поддържат жива надеждата, че в тази индустрия игрите се правят, за да бъдат стойностни продукти, а не просто да продадат добре със спомоществователството на буйна рекламна кампания, докато в гигабайтите информация се крият предимно нули и единици. И най-вече нули. **Resident Evil 4** ще остане в историята като играта, която смени две коренно различни геймплейни концепции, за да се запъти към трета. Правилната концепция, която я извисява над всяко появило се до момента сървайвъл-хорър заглавие. **Resident Evil 4** роди Данте, по дяволите! Това е игра, която, ако се бе появила година по-рано, би могла да промени статуквото при пазара на конзолните платформи, представяйки GameCube в очите на масите в една съвсем различна светлина.

Спомени за чадъра...

Сюжетната линия проследява драмата на добре познатия ти от **Resident Evil 2** Лиън Кенеди, който след събитията в Ракун Сити от обикновено ченге (за един ден) се е издигнал до таен агент на американското правителство. Назначението му този път предвижда да се отправи към европейско планинско селце, където се предполага, че се крият похитителите на отвлечено младо момиче, което случайно е и дъщеря на американския президент. Според указанията и информацията, предоставена на нашия хубостник, мисията не би трябвало да представлява голям проблем, но както често се случва в подобен род заглавия – не всичко е толкова простичко, колкото изглежда на пръв поглед. Типичното за всички членове на **RE** поредицата до момента стори със силен би-мууви привкус е здраво залегнало и в настоящото заглавие. Отново имаме малко нелеп диалог между персонажите – Ашли: „О, Лиън, какво става?"; Лиън: „Не се притеснявай, Ашли, идвам да те спася." Това обаче са „кахъри", към които всеки почитател на поредицата вече е привикнал, макар и всеки път тайничко да се надяваме на промяна в това отношение. От друга страна, бих казал дори, че подобен подход за разказване на историята приляга чудесно на **Resident Evil** сериите. Може би най-голямата новост, свързана с развързването на сюжетните нишки е тоталната липса на зомбо-производителя от досегашните вече десет може би серии – Umbrella. Сега, „тотална" е може би твърде силно казано, защото в крайна сметка корпорацията, причинила изчезването на цял един град, отново има пръст в историята, макар че във въвеждащото филмче ни убеждават, че, цитирам: „Umbrella is dead!". Повече спойлери относно това класно повествование няма да давам, само ще подхвърля новинката, че изява има дори любимецът на феновете Албърт Уескър...

Нов контрол, нова камера, противници, усещане – нова *игра*?

Resident Evil 4 беше силно прокламирана от *Capcom* с твърдението, че в последния член на тяхната поредица зомбита няма да присъстват. Звучащо като еретична проповед в ушите на **RE** последователите, с практиката то изненадващо доказа своята рентабилност. Скоро след като разцъкаш новия представител на чернобилския фенклуб, осъзнаваш колко много са ограничавали геймплея на играта разложените приятели, взели дейно участие във всички серии до момента. А той, геймплеят - крайъгълен камък за развитието на жанра към нещо повече от просто стресираща игра, в която след третия повтарящ се прийом за катализиране на страх у играещия - няма способността да промени изражението на лицето ти дори на загасена лампа в полунощ, докато родителите ти са на екскурзия в чужбина, а навън бушува ужасна буря. **Resident Evil 4** е онова, към което никой от участниците в състезанието survival horror не се е стремял до момента. Лекият полъх на разчупеност в геймплея на **Resident Evil Zero** е като стръкче троскот в перфектно оразмерената градина, олицетворяваща игралния похват, избран от японците за **Resident Evil 4**. Новото зло навява повече асоциации с чистокръвна екшън игра, отколкото с продукт, имащ за цел да те изплаши. Безкрайно вдървеният контрол на старите серии елегантно се е пенсионирал, давайки път на своя наперен нов брат, превръщащ **Resident Evil 4** в достоен противник на класиките в екшън жанра като **Ninja Gaiden**, **God of War** и **Devil May Cry 3**. Освен драматичната промяна в посока чистокръвен екшън и удобен контрол, камерата, избрана в четвъртото Постоянно зло, може би ни показва бъдещето на снимачния подход при екшъните от трето лице. Докато в старите епизоди наблюдавахме действието през застопорена на едно място камера, виновник за наличието на която бяха най-вече пререндваните фонове (макар че, не само – спомни си **Code Veronica** и нейния „3D" снимачен подход, при все цялостната тримерна графика, характерна за играта), то в новата серия тя е закрепена малко над торса на Лиън, давайки на

Не, те не са зомбита.

играещия видимост, десетократно по-голяма от тази на всеки друг представител на жанра. Споменавайки контрол, е редно да предупредя, че той изисква от играча притежаването на умения, които иначе са му необходими при игра на конзолен шутър от първо лице – двете точки на прицелване от старите епизоди са вече мит и в новата игра ще трябва да се целиш в абсолютно всички посоки посредством горния аналогов стик на контролера. Макар и леко странен на пръв поглед, този похват дава свобода и възможности за играещия, каквито никога не си си представял, че може да ти предостави която и да е **Resident Evil** игра.

Селянинът-зомболюбец...

Вече научи - разложеният другар, поемащ ударите на несгодата да бъде подвижна мишена на главните герои във всяко **RE**, си е взел заслужена екскурзия до Сейшелските острови и прави тен по тамошните плажове, хрускайки от време на време по някой и друг объркал се турист. Неговото място е заето от селянина, но не този, който се води гражданин с тесногръдие, което може да задуши бременна слониця, а онзи добре познат ти от ранните години при баба на село чичко със специфична миризма, силно изразени скули, потников загар и вила на рамо. Именно той и неговата лелка са основните противници в **Resident Evil 4**. Наличният им интелект превръща **RE4** в най-убедителното survival horror произведение до момента. Наблягам на понятието за „оцеляване", защото значението на думата никога не е било толкова добре реализирано в друго заглавие не само за жанра, а и въобще. Селските хора вече не мучат, нито обикалят безмозъчно, а търсят начини да се докопат до Лиън всячески, използвайки стълби, събирайки се на групи, трошейки врати и прозорци, изпречили им се на пътя и привиквайки останалите представители на „селската" окултна група. Гадовете често използват вили, динамит, бутат камъни, а пичът с резачката, освен че мре труд-

Жени с къси полички - Гатьо, това е твоята игра!

но, добере ли се веднъж до Лиън, надписът Game Over ще те приветства след секунда с червеното си обаяние. С времето селянинът еволюира, но в общи линии, изучиш ли как да чистиш реднешкия индивид, няма да имаш проблеми и с неговите последователи. Босовете, приятелю, пък ще ти напомнят на мига, че играеш игра, писана специално за конзолна платформа на *Nintendo* – изключително идейни, всяващи преголяма доза респект и не на последно място – по нинтендовски трудни.

Кодово название – атмосфера!

Живият и дишащ свят, при все тъмните краски, с които е обагрен, предразполага играча към пълно потапяне в новия продукт на *Capcom* по начин, който те принуждава да впериш поглед в екрана, същевременно крещейки на глас японските наименования на Шинджи Миками и компания докато не ти прегракне гласът. От времето на оригиналния **Silent Hill** не ме бе спохождала честта да попадна на толкова плътна атмосфера, изсмукваща (на normal трудност и нагоре) живеца в теб. Оставяща те с празен поглед и внушение, което едва ли би получил и от най-добрия хорър филм. Силата на това внушение идва и от феноменалните кът-сцени, които в някои аспекти могат да съперничат и на еталона в игралната индустрия – **Metal Gear Solid**. Добре замислени, освободени от булото на гравитацията, доста често ще се запитваш GC сцена ли наблюдаваш или такава с еднжина на играта. **Resident Evil 4** е заглавие, което не се придържа към стандартната система на повечето игри в момента. Това е игрален диамант, в който действията, хората и местностите са напълно реални и в тях не би открил никакъв приказен елемент, но същевременно с това – похвати, присъщи повече на японски RPG творения или екшън заглавия тип **Devil May Cry**, са намерили поприще за изява в **RE4**. И всичко това - в услуга на пределно забавния геймплей, който би прилегнал като „мокра фланелка - надарена мома" на търсещия пристрастяващ начин на игра плейър.

И още малко геймплей

RE4 се минава за около 20 часа, като след завършването ѝ те чакат нови режими на игра и още по-вглъбено задълбаване в историята с цел разкриване на мистерията около погиналата в **Resident Evil 2** любов на Лиън – Ейда, плюс идеалната възможност да доразвиеш героя си, закупувайки всички видове оръжия и ъпгрейди за него. Както беше споменал моят добър приятел Чаво (вж. рейса), аз съм човек, който се радва на игри с монетки, които при **RE4** са преминали в състояние на златни кючета, с които закупуваш оръжия, кръв, допълнителни приставки за пушкалата и др. Елемен-тът с пича-продавач прави геймплея по-разчупен, от-деляйки **RE4** от заглавията, при които пуцаш безцелно по противниковата сган и му придава лек тактически елемент – на кое оръжие да покачиш показателите, кое да запазиш в моментното му състояние и пр. С напредването в играта ще се добереш до президентската мома, с която ще трябва да работиш в екип, а сам знаеш, че с жена, над която трябва да бдиш, положението се утежнява още повече.

Обратен завой...

И въпреки всичко, **Resident Evil 4** е далеч от съвършенството. Клипингът

HALF-LIFE
НАЙ-ДОБРАТА ИГРА ЗА

За всички пропуснали Half-Life
Пулсар има специално предложен
на невероятна цена. Влезте за вто
път в ролята на Гордан Фрийман
спасете света от извънземни
които вие освободихте преди годи
в Блек Меса. Открийте загадките
вдъхновения от архитектурата
София футуристичен град "Сити 1
Напълно оригиналните Half-Life 2
Counter-Strike: Source в една кути
ви очакват в магазините на Пулс
само за 29.95лв.

WWW.PULSAR.BG
МАГАЗИНИ В СОФИЯ
БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21
УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51
МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК)
ПУЛСА

в играта е с плашещи размери – Лиън потъва във всичко, което срещне по пътя си. Същото важи и за целокупния селски народ, населяващ околностите на малкото селце. Друг проблем, или по-скоро липсващо звено, попречило на *Capcom* да изгради екшъна с най-главно Е в игралната индустрия, е неналичието на физичен енджин. С един Havok в стая, обзаведена със столове, маси, картини и украшения, можеше да се разрази истински спектакъл на разрухата. Третият, донякъде дразнещ, момент е силният би-мууви привкус, от който поредицата не може да избяга, въпреки ефектните кът-сцени и няколкото опита за драматични обрати в сценария. По този показател **Resident Evil** винаги е оставала с едно стъпало по-надолу от отрочето на *Konami* **Silent Hill**. Жалко.

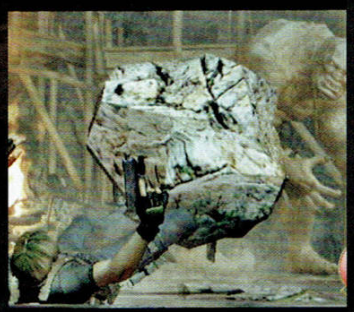
Графични прелести и още нещо...

Resident Evil 4 е заглавие, разработвано екслузивно за квадратната конзола (портът за PS2 беше обявен малко преди премиерата на играта в САЩ) и като такова, то използва всеки наличен графичен ресурс, скътан под четвъртитния капак на куба. Отворени терени се редуват със закрити такива, а детайлизацията и текстурното разнообразие са смайващи. Самото качество на текстурите не е на най-високо ниво, но многообразието им в цялата игра задушава в зародиш този недостатък. Специалните ефекти, от друга страна, са изключително силни – всеки хардуерен ефект, заложен в кюбовското ATI, е използван, от което феерията на цветове и проблясъци превръща визуалната обработка на **RE4** в изкуство. Не мога да пропусна и ултрадетайлните модели на Лиън и компания. И тук не говорим за трикове тип normal mapping, а за чист полигон в предозирани количества. Вече споменах, че често ще се хлопаш по кратуната, запитвайки се, CG анимация ли наблюдаваш или такава, рендната в реално време.

Музикалното оформление е типично за подобен род игра. Ембиънт звучене, примесено със смущаващо натрапчив музикален съпровод, осигуряват атмосферата, необходима за получаването на брутален спазъм в коремната област. Озвучаването на персонажите обаче, отново ти крещи с пълна сила: „бии-мууви". Е, разбира се, не говорим за ниво тип оригиналния **Resident Evil**, но когато сравниш моментно с класики като **MGS**, **God of War**, **Ninja Gaiden**, то това на **RE4** бледнее по един доста убедителен начин.

Силата на геймплея

Разбрано, **Resident Evil 4** не е перфектна игра – такива по моето скромно мнение не съществуват, изключвайки вечния **Pong**, разбира се. Новият епос на *Capcom* обаче е повратна точна в развитието survival horror жанра. Колкото и клиширана, глуповата да е историята, колкото и дразнещ клипинг да има, а липсата на физика да връща с няколко години назад визуалното внушение на играта, многообразието на геймплея и най-вече неговият почти съвършен отпечатък върху мисловния апарат на играещия, превръща **Resident Evil** в трипъл А заглавие. Едно от най-добрите произведения тази генерация и вероятно ще остане със статут на класика за всички времена. Предпоследната надежда на малкото кубче определено не заслужава перфектна оценка, но от друга страна, при подобни заглавия оценката е най-маловажният елемент от цялостното им представяне. Единственото важно в случая е да откриеш начин да се добереш до малкия квадрат, който вече е на обидно ниска цена дори в България, съответно да закупиш и копие на играта – също в наличност на наша територия. Всичко останало са празни приказки.



Лиън в ролята на кегла.

графика	**9**
Може би най-доброто, което може да се види за GameCube към момента.	
звук	**9**
Отлично озвучаване и не чак толкова добър войс-актинг.	
увлекателност	**9**
Три дни. Три дни удоволствие от най-високо ниво!	
дизайн	**9**
Стилизиран арт и менюта. Страхотна архитектура на нивата.	

шедьовър 9

плюсове

+ Това не е **Resident Evil**
+ Това е правилният **Resident Evil**
+ Голямо геймплейно богатство
+ Красива графика
+ Прилепчива атмосфера

минуси

- колеблива история
- клипинг! Много клипинг!
- един Havok би бил много на място

LIFESTYLE

СЪДЪРЖАНИЕ

77 Кино
80 Музика
81 Анкета
82 Дивото Vs. Питомното
84 Пътепис

ГРЕХОВНИТЕ МОМИЧЕТА ЧЕТАТ WORKSHOP

Милена Илиева
ция Xground Models
граф Александър Коцев
Ивайло Андреев
Gamers' Workshop

ОТ 1 МАРТ ДВОЙНО ПО-ВИСОКИ СКОРОСТИ

Услуга HomeLan	Международен достъп International	Достъп до българското интернет пространство BG Peering	МЕСЕЧНА такса в ЛЕВА
На време*	24 Kbit /s (3 KB /s)	48 Kbit /s (6 KB /s)	11.00
На трафик**	1 Mbit/s) 128 KB/s	(4 Mbit/s) 512 KB/s	22.00
Минимална	(48 Kbit/s) 6 KB/s	(819,2 Kbit/s) 102,4 KB/s	22.00
Икономична	(96 Kbit/s) 12 KB/s	(1,5 Mbit/s) 192 KB/s	33.00
NORMAL	(192 Kbit/s) 24 KB/s	(2,4 Mbit/s) 307,2 KB/s	44.00
DATA.BG	(192 Kbit/s) 24 KB/s	(4 Mbit/s) 512 KB/s	55.00
V.I.P.	(288 Kbit/s) 36 KB/s	(4,0 Mbit/s) 512 KB/s	66.00
GOLD***	(384 Kbit/s) 48 KB/s	(8,0 Mbit/s) 1024 KB/s (1 MB/s)	99.00

* Услугата включва 44 часа достъп. Времето за изразходване е 1 месец.
** Услугата включва 1 гигабайт трафик. Допълнителният трафик се заплаща по 0.05 лева на мегабайт.
*** Услугата включва статичен IP адрес. Към всички други услуги може да бъде закупен такъв.
Data.BG не носи отговорност за влошаване качеството на услугата в случай на проблем извън нейната структура

http://www.homelan.bg

HAPPY HOUR

от 2 до 9 сутрин

тройно по-високи скорости

Безплатен телефон за информация за софийски абонати

0 8 0 0 1 1 4 4 4

HomeLan
http://www.homelan.bg

upcoming

Night Watch

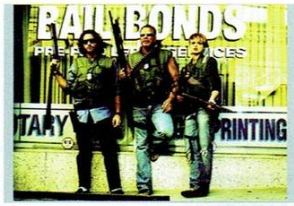
Ночной Дозор, казано с други думи. Най-скъпият руски филм, правен някога, ни предлага, ако не друго, то поне безкрайно стилен трейлър, чиято поява предхожда американската му премиера. Така и не намерих време да изгледам лентата на Тимур Бекмамбетов, за да изкажа мнение, но смятам да го направя в най-скоро време. Дори хитреците от рекламния отдел на Фокс да са ни пуснали единствените ставащи за гледане кадри, славянската ми гордост успя да се активира твърде успешно.
Прочее това е екранизация по първата част от хорър трилогията на безкрайно надценявания Сергей Луканиенко. Следващите два филма излизат през 2005 и 2006 година.

Red Eye

Уес Крейвън вече отдавна не е хорър светилото, всеки от чийто филми бележеше връх в жанра. Но при все колебливите ми очаквания не мога да отрека, че този трейлър е страхотно замислен. Особено ако не си наясно за какво става въпрос. Приятно гледане.

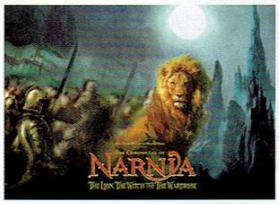
The Devil Rejects

Идейното продължение на повече от приличния режисьорско/сценарен дебют на Роб Зомби *Къщата на хилядата трупа*. Семейство Файърфлай предвидливо е напуснало дома си и сега избива хора в национален мащаб. Ако садистичните идеи на мистър Зомби този път бъдат пощадени от цензурата, може би най-сетне ще видим кървавата фиеста, която ни беше обещавана още миналия път.



Domino

Малко е странно, когато видиш на едно място злоупотребяващи с физическите закони престрелки и Кийра Найтли с два автомата, която фучи из тях и надпис *„Базирано на реални събития"*. Но новата лента на Тони Скот се оказва именно това – биографичен филм за живота на Домино Харди, дъщерята на актьора Лорънс Харди, която наместо кротко да си моделства, решила да стане баунти хантър. Ако Тони не се оплете за пореден път в дразнещо любимите си цветни филтри ми се струва, че може да се получи приличен филм.



Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch & The Wardrobe

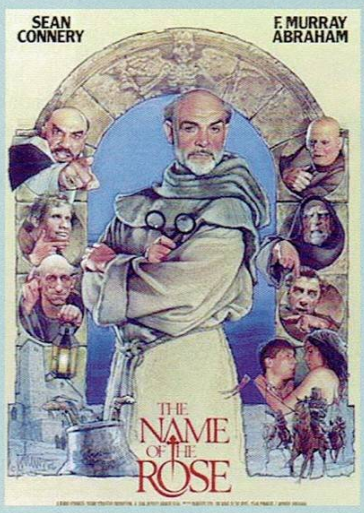
Екранизация по първия роман от *Нарния*-серията на Си Ес Луис. Зад която стои един от режисьорите на „Шрек", който за първи път се захваща с нещо толкова мащабно и игрално. В общи линии историята, разказва за четири хлапета, които са изпратени в отдалечена на безопасно разстояние от ужасите на Втората световна война къща в провинцията. И откриват в забутан гардероб проход към алтернативен приказен свят. С всички произтичащи от това фентъзи клишета. За моменти изглежда като по-добрия Хари Потър. А дали ще успее да ме докосне по същия прекрасен начин, по който го направи книгата преди близо двадесет години и дали и дали не съм прекалено пораснал за целта, ще разберем към края на годината.

класика

Името на розата [1986]

Пет причини да го определим като култов:

1. Единствената екранизация по текст на практически невъзможния за филмиране литературен титан Умберто Еко. Доста добра при това.
2. Крисчън Слейтър е едва на седемнадесет и все още е девствен, когато сценарият го подтиква да изчука екранно Валентина Варгас. Според слуховете Шон Конъри му е давал лични указания как точно да действа и в последствие му е осигурил жена, за да го освободи от бремето на сексуалната невинност.
3. Прочее въпросната Валентина Варгас е единственият женски персонаж във филма, който на всичкото отгоре няма и реплики и е отбелязан в надписите просто като Момичето. Очарователен медийвъл-сексизъм в действие.
4. По онова време кариерата на Шон Конъри е в толкова лош момент, че от *Калъмбия Пикчърс* директно отказват да финансират филма, когато разбират, че режисьорът Жан Жак Ано го е избрал за главната роля.
5. Рон Пърлман прави тотално нечовешка роля като Салваторе и успява да измести екранния акцент върху грозната си мутра практически при всяко свое появяване в кадър.



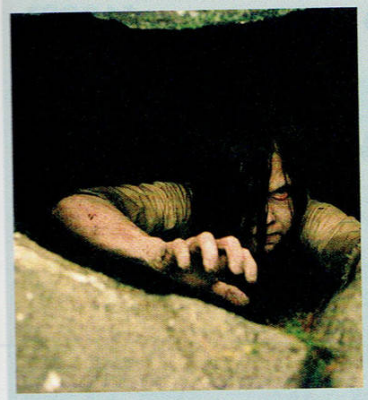
Страницата подготви: **Snake**

Рубриката води: **Snake**

Sin City: Град на греха [Sin City]
Жанр: шедьовър
С участието на: Брус Уилис, Клайв Оуън, Мики Рурк, Бенисио Дел Торо, Розарио Доусън, Илайджа Уд, Джош Харнет, Джесика Алба, Рътгър Хауер, Карла Гуджино, Британи Мърфи, Майкъл Кларк Дънкан
Режисьори: Робърт Родригез (*Десперадо, От здрач до зори, Имало едно време в Мексико*) и Франк Милър
Сценарист: Франк Милър (оригиналните *Sin City* комикси)
Официална страница: http://www.sincitythemovie.com/

Стилизирано насилие. Скицирани емоции. Буря от страсти, прекарани през ясното диференциране на черното и бялото. Безкрайно остър скалпел, разрязал в дълбочина всичко онова, което сме свикнали да възприемаме като комиксовост. И плъзнал се още един пласт надолу, през душите, стаени под рисунките.
Sin City (*Град на греха* ще си му викаш у вас си) е толкова по-добър от всичко, което Холивуд бълва през последните години, че за миг оставаш с впечатление, че в цялата си двуцветност, лентата на Милър и Родригез се е докоснала до онези отдавна отминали времена, когато киното наистина беше нещо ново и невиждано. Нещо, което е свирело директно върху арфата от голени емоции на нашите баби и дядовци. Беше *изкуство*. В цялата си безцветна нямота.
По същия начин, по който ще ти подействат оживелите картинки от мрачните приказки на Милър. Съвършената визуалност на Родригез, оставяща те с впечатление, че над всеки кадър е работено с часове, докато кръгът на внушението се затвори в изчистеното си съвършенство. Докато всеки един от редките цветове попадне на мястото си, забивайки се с контрастиращата си острота в сетивата ти. Докато пъзелът на *грандиозния* каст бъде подреден по такъв начин, че Уилис, Оуън, Рурк, Уд, Дел Торо, Доусън да потънат отвъд лентата. И върху нея да останат Хартиган, Дуайт, Марв, Кевин, Джаки Бой, Гейл...
Да ти преразказвам някаква част от прелестната и трагична плетеница от съдби в опит да следвам правилата за писане на подобни рецензии ми се струва тотално безумие. Да ти описвам сцени в опит да докажа тезата си – дори по-голямо.
Sin City трябва да бъде видян. Трябва да бъде *почувстван*.
Докато в един момент безличните бели квадратчета на комикса, в който са се превърнали животите ни, не се разбият под напора на катарзисния взрив на *осмислената* свобода. Онази вътре в нас...

: 9,5/10



Предизвестена смърт 2 [The Ring Two]
Жанр: хорър
С участието на: Наоми Уотс, Саймън Бейкър, Дейвид Дорфмън
Режисьор: Хидео Наката (*Ringu*)
Сценарист: Ерън Кругър (*Писък 3, Опасни игри*)
Официална страница: http://www.saharamovie.com/

Оригиналният *Пръстен* (който някой особено болен преводач реши да лансира като *Предизвестена смърт*) беше категорично най-качественият американски римейк на азиатски хорър филм, както и един от най-качествените хорори на последната петилетка. След като режисьорът Гор Върбински се оттегли от настоящото продължение, за да пие щастливо ром и да снима *Карибски пирати 2*, нещата за сиквела сякаш потръгнаха много добре. Защото на режисьорското столче приседна Хидео Наката, един от най-добрите японски хорър режисьори и автор на зверски добрия оригинален *Ringu*. И точно когато всички очакваме как пичът с дръпнатите очи ще покаже на закостенелите холивудски изедници що е то хорър, нещата отидоха по дяволите. Воден от сюжетните глупости на Ерън Кругър, *Предизвестена смърт 2* успява да опропасти практически всичко, постигнато от оригинала, да развенчае по безкрайно идиотски начин мита за демоничната касета и като цяло да те отегчи до (предизвестена) смърт. Остава единствено споменът за една наистина безумна сцена с побеснели елени и смътното подозрение, че пичовете до последно не са знаели дали искат да направят хорър или социална драма за семейството като основна клетка на обществото...

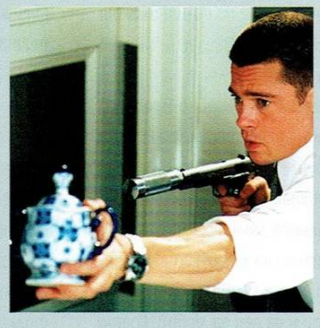
: 5/10

Преводачката [The Interpreter]
Жанр: драматичен трилър
С участието на: Никол Кидман, Шон Пен, Катрин Кийнър, Джеспър Кристънсен
Режисьор: Сидни Полак (*Тутси, Фирмата, Сабрина*)
Сценаристи: Чарлз, Рандолф, Скот Франк и Стивън Зейлиън
Официална страница: http://www.theinterpretermovie.com/

Доста противоречив филм, който се разминава с определението *„Поредната лента, която остава в сянката на далеч по-добрия от нея саундтрак на Джеймс Нютън Хауърд"* на косъм. Или по-точно на два косъма. Един рус и един прошарен. Никол Кидман и Шон Пен са толкова брилянтни актьори, че успяват да изведат отвъд очакваната посредственост дори плоския и хаотичен сценарий с акценти върху атентат срещу зъл африкански диктатор, общочовешките послания за силата на любовта и приятелството и желанието за отмъщение, което се сблъсква челно с доброто в хората.
Към края захарният сироп дори ми дойде малко в повече, но поне докато се стигна до там, получих сравнително динамичен драматичен трилър от политически тип с остър носталгичен привкус за времената, когато всички бяхме с един Том Кланси по-невинни и жанрът все още беше свеж. Прочее *Преводачката* е първият филм, реално заснет в сградата на ООН, а не сред някакъв сглобен набързо декор, което означава, че камерата на Дариъс Хонджи пълзи съвсем реално из местата, където се решават съдбините на човечеството или поне някаква част от тях. Което си допринася за атмосферата, каквото и да си говорим.
Иначе историята разказва за преводачка в същата тази сграда, която се връща на работното си място, за да прибере някакъв забравен багаж и чува насред притихналата зала разговор на африкански диалект, който ѝ е познат. А събеседниците кротко си говорят за убийството на гореспоменатия диктатор. В резултат пристига един изтъкан от проблеми агент на ФБР, на нашето момиче също се оказва, че не му е чиста работата и започва трилърското. В общи линии, ако държиш на актьорската игра повече, отколкото на сюжета, мога с чисто сърце да ти пожелая „приятно гледане".

: 6/10

Господин и госпожа Смит [Mr. and Mrs. Smith]
Жанр: ешкън комедия
С участието на: Брад Пит, Анджелина Жоли, Винс Вон
Режисьор: Дъг Лаймън (*Самоличността на Борн, Давай*)
Сценарист: Саймън Кингбърг (*xXx 2*, предстоящият *X-Мен 3*)
Официална страница: http://www.mrandmrssmithmovie.com/



Изненадващо свеж римейк на телевизионен сериал от 1996 година с Мария Бело и Скот Бакула, който прикова вниманието ми още покрай земетръсното събиране на двете най-страховити съчетания между сексапил и актьорски талант в Холивуд на едно място. Опасенията ми, че Кингбърг е натворил поредната си купчина с глупости, а колебливата режисура на Лаймън няма да успее да понесе екшън от подобен ранг, се оправдаха напълно. Което обаче по никой начин не пречи на филма да бъде унищожително забавен. Пит и Жоли се забавляват толкова искрено и до такава степен са се слели с персонажите си, че аз лично започнах да се давя от смях още в откриващата сцена, докато ги гледах как притеснено и объркано обсъждат сексуалния си живот с брачен консултант. Реално погледнато, целият филм бива изнесен върху актьорска игра и химия, които в случая се оказват достатъчни, за да ми гарантират добро настроение за поне два дни след премиерата. Просто трябва да видиш притичващия с пистолет край живия плет Пит, който поздравява съседа си, ужасения поглед на Жоли, докато ѝ се налага да държи бебенцето, умопомрачителната страст при единствената – жестоко орязана от рейтинг комисията, сори – секс сцена.
Екранната двойка до такава степен е вдъхновила Лаймън, че пичът е успял да надскочи собствената си посредственост в една наистина страхотна, стряскащо романтична кадансово-танцова финална престрелка.
Сюжетът? Смит са семейство наеми убийци, нито един от които не е наясно с професията на половинката си, докато не им се налага да се избият взаимно по служба.
Оценката? Същата като тази, която Брад Пит дава на брака си.

: 8/10

ПИСЪК

Автор: Александър *Snake* Бакалов

Нощта беше прекрасна. Една от онези безлунни нощи, когато звездите светят два пъти по-ярко от обикновено и човек на бърза ръка забравя за всички научни глупости, съзерцавайки тези дупчици в черния купол над света, през които прониква вечната слънчева светлина.

Отклоних поглед от прозореца. Ъгълът, под който наблюдавах небето, ме навеждаше на някои нерадостни мисли, свързани с моментното ми положение. Пак бях паднал от леглото. Натъртвам на пак. Отакто си бях легнал, след края на сериала, вече за четвърти път се убеждавах, че мокетът на стаята отдавна не е виждал прахосмукачка. Повярвайте ми, не съм някой идиот, който се бори с мечки насън, просто леглата в този мотел са не по-широки от половин метър.

Дойде ми наум, че е крайно време да се върна обратно между чаршафите, но нещо ме мързеше да стана, пък и се бях разсънил. Надигнах се на лакти и се загледах в червената лампичка на касетофона ми, настанен на масичката отсреща. Гари Мур продължаваше да дрънка на китарата си и да пее за любов, което по мое мнение бе достатъчно отегчително и приспивно, за да му позволявам да го прави по цяла нощ. Касетата вече за нищо не ставаше от въртене и бях решил в най-скоро време да си купя нова баладична простотия за приспиване.

Мур тъкмо си затвори устата и започна едно соло на китарата, което си заслужаваше слушането и в будно състояние, когато се чу припукване и песента бе брутално прекъсната. От тонколонките долетя невъобразим шум, заглушаван на моменти от шума на лентата, а после над всичко това, се разнесе смразяващ кръвта писък. Вик, изтръгнал се не толкова от дробовете, колкото от душата на човек, изпаднал в плен на невъобразими ужас и болка. Писъкът отекна за миг между стените на стаята и после рязко заглъхна, оставяйки ми единствено шума на лентата. Тъкмо когато си мислех, че ще полудея, останал сам и заслушан в ударите на сърцето си, записът припука отново и Гари Мур се върна.

Седях на пода, без да мога да помръдна. Чувствах как ужасът ме е сграбчил за гърлото с ледените си пипала. Не можех да отделя очи от касетофона, който в този момент неприятно приличаше на черния едноок котарак от един разказ на ужасите, който четох наскоро. А под масичката. . .

Светлина! Светлина! Светлина!

Чувствах, че ще полудея в тази тъмница. Нощта вече хич не беше романтична. Обгръщаше ме като гроб. Черен гроб. Дълбок гроб.

По дяволите! Нощната лампа бе подалеч от вратата, затова хукнах към добре осветената кухня. Добре, че не пестях тока. Останах на прага, дишайки тежко и зяпайки остатъците от вечерята си. На светло нещата не бяха толкова лоши. Дори кетчупа по пицата не ми напомняше за кръв. Тъкмо направих горното заключение, когато токът реши да си отмъсти, задето не го пестях, и взе, че спря.

Пак по дяволите! Сега, когато и музиката заглъхна, нещата съвсем се скофтиха. Навън някакъв щурец, явно зарадван от временното уволнение на китарния виртуоз, стържеше, та се късаше. За миг се зачудих дали да не напусна бунгалото и да не изтичам при него, но наместо това се върнах в стаята си. При касетофона.

Беше крайно време да си задам въпроса дали аз съм луд или някой наистина е записал писъка си на моята касета и то, докато съм спял. И на вас ли първото ви изглежда по-вероятно? И аз стигнах до това заключение и реших, че ще е най-добре да успокоя сърцето си и да потърся причината за разните му там писъци, дето ги чувах по никое време, в дивотиите, дето ги четях пак по никое време. Първо трябваше да се убедя, че касетофонът ми не е котката от разказа на Едгар Алън По.

Кръв! Мили Боже, само не кръв, моля ти се! Сега ще затворя очи и когато ги отворя...

Там си беше. Съмнително черната, в мрака, течност беше заляла по-голямата част от масата, а две малки локвички от нея се мъдреха върху копчетата на старата ми музикална кутия. Тънка струйка се беше стекла покрай надписа „AIWA".

Струваше ми се, че след като не усещах миризмата на кръв е редно да потопя пръст в течността и след това щателно да го облизна, както бях виждал да го правят по филмите. Така щях да установя, че халюцинирам или, примерно, че става дума за смазка...

Отстъпих няколко крачки назад. Майната им на филмите. Злато да ми даваха, не бих докоснал онова нещо. Боже, ако оцелея след този кошмар, сигурно никога повече няма да чета или да гледам хорър.

Пак погледнах към масата. По пода около евтината мебел също имаше доста съмнителни петна. Сега можех да забележа и класическата кървава дири, водеща делово от масичката с касетофона към тъмното коридорче. Поолюлях се, но закърмените ми с трилъри нерви отново ми спестиха припадъка.

Дали все пак не халюцинирах? Отново затворих очи, но се уплаших и бързо ги отворих. М-м-дааа. Знаех какво е станало. Идеята проблесна в съзнанието ми и в следващия момент вече бях абсолютно сигурен в правотата си. Някой извратен маниак, като пича с маската от „Хелоуин" или примерно като Фреди Крюгър, е набарал жертвата си в моето бунгало и я е ръгал с ножа си, докато му е отмаляла ръката. Добре де - мушнал го е един-два пъти, колкото да ми изцапа масата. Както и да е. Докато се е съпротивлявала, жертвата, без да иска е натиснала копчето за запис на касетофона ми и е увековечила предсмъртния си вопъл. Убиецът се е усетил, бързо е пуснал обратно музиката и е извлякъл трупа навън.

Тъппо-о-о! Сценаристът - на кладата! Уес Крейвън никога не би заснел филм по такава тъпа история, но в реалния живот...

Добре де, как тъй съм спял, докато са се трепали? Приемам, че изродът е въвлякъл жертвата си в първото попаднало му бунгало, за да си я убие на спокойствие, приемам дори, че целият джангър не ме е събудил, но откъде накъде съм още жив? Не че се оплаквам, но не е логично. За да се чуе записът на писъка, са се извъртели минимум страна и половина от касетата на Мур, което значи, че убийството е станало най-малко преди четиридесет и пет минути. Може убиецът да си ме е оставил за десерт и после да ме е забравил. Току-виж се окажа по-голям късметлия, отколкото смята лелката, от която всяка седмица си купувам лотариен билет. Дори и така да беше, оставаше въпросът „А сега к'во?", който висеше над мен като Махалото на смъртта от филма „Ровът и махалото". . .

Добре, разбрахме се! Преставам да цитирам ужасии и се съсредоточавам.

Най-логичното решение бе да навъртя 911 и да си кротувам. Не е зле, но за целта разполагах само с джобен калкулатор... Отпада.

Класическо решение беше да се въоръжа и смело да поема по кървавата следа. Хубаво, ама като нямах дори нокторезачка. Бях тръгнал на посещение при леля си, по дяволите, носех си само касетофон и чанта с дрехи. По беззащитен и от Червената шапчица. И това отпада.

Най-импулсивното решение пък бе да си плюя на петите, но този вариант неминуемо включваше проследяване, поне до някъде на кървавата диря, както и среща с мрака на коридора, където все още можеха да се гушат труп и/или убиец. Друг път нямаше, защото прозорецът, през който преди малко бях съзерцавал звездите, се явяваше единствен за бунгалото и бе надлежно закован.

Мамицата му!

След двуминутно напъване събрах достатъчно смелост, за да надзърна в коридора. Външната врата зееше широко отворена и кървавата диря се губеше в нощта. Нямаше трупове, нямаше убийци. Не си дадох време за размисъл и хукнах навън.

Спрях се, стъпил върху изтривалката с надпис „БРЕ ДОШЛ" и се огледах страхливо. На около двеста метра от мен се намираше централната сграда на мотела. Вътрешността ѝ бе осветена от трепкащата светлина на свещи. Поех си дълбоко въздух и с бодра крачка тръгнах ... по кървавата диря, която свиваше точно в обратната посока и водеше към храсталаците зад бунгалото.

„Спри! Луд ли си?!? Къде отиваш, бе, тъпо копеле?!?" крещях си аз на ум, смътно осъзнавайки, че щом се ругая с такъв хъс и осъзнавам каква глупост правя може би, само може би, не се движа по своя воля. И може би не бях луд. Продължих по следата, оставена от нечия телесна течност.

Стигнах до храстите и тъкмо успях да се поразсея с въпроса през колко ли трони и трънчета ще ме прекарат изплъзналите се от контрола ми крака, когато взех, че спрях. Бързо отскочих назад, доловил някакъв приглушен, стържещ шум зад стената от гъста растителност. Двигателната ми система отново бе попаднала под зловредното влияние на сивата мътилка в главата ми. Какво искаше да ми каже незнайното провидение, подбутнало ме за малко? Показах ти пътя, но съдбоносният избор си е лично твой?

Подскочих на място, за да се убедя, че не съм нечия марионетка. Поне не в прекия смисъл.

Защо се мотаех? Шумът, който чух, може и да бе издаван от катеричка, гризкаща лешниче, но по ми мязаше на лопата, забиваща се в пръст. Значи изключваме катеричката от кръга на заподозрените, защото споменатият инструмент не ѝ е по мярка. Кой ли може да се поти над селскостопанското сечиво по това време на денонощието? Градинар, садящ лалета? Земеделец, прекопаващ царевицата си? Извратен убиец, закопаващ труп? Бинго!!! Поздравления! Току-що спечелихте голямата награда - надлежно разфасоване, извършено от професионалист. За да получите наградата си, просто надникнете в близките храсти.

Водейки крайно остроумен диалог със самия себе си, аз все пак продължавах да стоя на място и то, пак подскочих, за всеки случай, по свое желание. Защо? Пред мен беше смъртта, чието търпение всеки момент можеше да се изчерпи, а зад мен се простираше животът, представен в случая от дъсчена барака, осветена от свещи, и пиян, но въоръжен пазач. Просто като самия мен! Или...

Пред мен бяха отговорите на изгарящите ме въпроси, а зад мен мъчителното неведение. Нездравословна гледна точка, но все пак... Това, че бях тук, на прага на голямото разкритие не беше случайно. Това, че една част от мен изгаряше от желание да тръгна по следата, също. Поне така си мислех. И ако имах само мъничко, съвсем мъничко кураж...

В този момент токът, явно простил ми разхищенията, отново нахлу в лампите, разположени покрай бунгалата. От прозореца на моето се чу китарата на Гари Мур.

Заобиколих храстите.

Трудно ми е да ви опиша онова, което видях от другата страна. Още по-трудно ми е да споделя с вас всички мисли и чувства, които преминаха през съзнанието ми в един единствен кратък миг. Парчетата от мозайката наистина започнаха да падат по местата си, но се оказа, че аз съм застанал на пътя им. И те започнаха да се забиват в мен, подобно на куршуми, разкъсваха ме, рушаха всичко, което бях, всичко, в което вярвах, всичко, което обичах и мразех, всичко... Всяко парче мозайка, всеки отговор, отнасяше със себе си частица от мен и аз оставах гол и безчувствен, готов да посрещна жестоката истина без страх, без недоверие. Да разбера, че за мен не е имало друг път, освен кървавата диря, каквото и да си бях мислел в определени моменти.

Видях мъж. Плешив мъж, който копаеше яма. Гроб. Беше с гръб към мен и не забелязваше присъствието ми. Целият бе облян в кръв и пот. Потта без съмнение бе негова. Забиваше лопатата в гръдта на майката земя със същото усърдие, с което пронизваше с ножа си човешка плът. Вляво от него, в края на кървавата следа, насред обраслата с коприва полянка лежеше труп. Светлината на близката лампа отразяваше изцъклените му очи, галеше ледената му кожа.

Познавах това лице. Парчетата от мозайката започнаха да падат. Искаше ми се да пищя.

Да пищя отново.

Наместо това се прокашлях. Убиецът рязко се извърти и замахна с лопатата си. Съвсем инстинктивно вдигнах ръка, за да се предпазя и чак сега видях, че тялото ми е полупрозрачно. Сечивото премина през мен като през въздух. Мъжът ужасено заотстъпва назад.

Погледна към трупа ми и след това към мен. После започна да пищи.

Дивото Vs. Питомното
(Лошите момичета Vs. Добрите момичета)

Помниш ли първата поява на Арагорн във *Властелина*? Визирам по-скоро филма, въпреки че и в текста въпросната сцена изглежда по идентичен начин. Абсолютният мрак, пронизан от самотно пламъче, затанцувало в две ледени очи. Ако оставим богатия набор педерастки шегички настрана, бих искал да си представиш същата сцена с женско участие. Изгарящият една неспокойна душа огън, пробил за секунда през разширените от възбуда зеници. Миг, в който целият останал свят може да потъне в мрака на безразличието, докато дремещата в теб извечна първичност започва тихо да ръмжи. Мигът, в който хищникът среща хищник. Мигът на взривоопасната страст, който помита социалния ти мир с ударната си вълна и разсипва край теб оргазмения прах на радиоактивен фолаут. Мигът, след който нищо вече не е същото. Мигът, в който искаш още и още, но в момента, в който се опиташ да оковеш въпросния нежен демон, с ужас виждаш как хладната стомана на веригите се обагря в пурпура на пламенната независимост. Как изпълнените с огън очи се присвиват леко и се фокусират върху нещо зад теб. В някой друг.

Водопадът на стичащата се кръв от разкъсаното ти сърце отмива с мъка спомена за твоя сукубус и се питаш къде си сбъркал. Как всичко, което си харесал в тази прекрасна, дива жена, се е задействало в твой ущърб. И дали не е по-добра идея да извърнеш поглед в мрака, в търсене на някое присвито в ъгъла момиче. В кротката, почти заучена нежност на опитомената от самата съдба жена. Жената, която сама ще протегне врата си за тихо подрънкващите в ръцете ти вериги. Жената, която ще те очаква в дома ти, размахвайки плахо опашка и ще носи чехлите ти в уста. Добрите момичета, казват, отивали в рая. В рая на кроткия семеен живот, който можеш да им предложиш. Живот, който ще бъде семеен, дори двамата да се намирате в прокурорска възраст. Живот на тишина, спокойствие и... скука. Животът „*да, мило – добре, мило*". Живот, в който пулсът ти няма да надскочи здравословните честоти, освен ако сърцето ти не бъде застигнато от някакъв проблем. Живот без пикове.

Болка или липса на емоции? Нека да видим.

Живей за *шибания* миг

Струва ли си, дяволите да го вземат?! Струва ли си да пристъпиш в огъня, да изгориш себе си в името на един единствен танц с пламъка. Танц, който ще остави по теб белези за цял живот. Танц, който никога няма да забравиш.

Разбира се, че си струва!

Животът в отенъците на сивото всъщност е просто *съществуване*. Мога да застеля пътя до гроба си с парчета от разбитото си сърце, но когато се обърна назад, когато плъзна ръка – в почти несъзнателен жест – по белезите си, ще знам че съм живял. *Наистина*.

Диво.

Лудо.

Ще знам, че съм продал тялото си и душата си на десетки нежни демони. Ще знам, че съм доминирал – дори и за кратко – над сили, съизмерими с първичния хаос.

Carpe Diem, for fuck's sake!

Знам, че звуча като разпалено хлапе, каквото сигурно изглеждам на тези, в чиито очи се отразяват сенките на далеч повече години от моите. Знам, че същите тези хора ще кимат мрачно, убедени, че ще ми дойде акъла в главата. И ще осъзная, че е много по-добре да имаш в дома си кученце, отколкото вълчица. Прави сте, пичове. За себе си сте прави. И можете да гниете в ада на семейния си уют и да чешете съществото с вас между ушичките.

Аз лично смятам да тичам с вълците... чак докато не пропадна в пропастта.

Синдромът на *кучката*

Всички мъже обичат кучките. Тънката уловка е, че определението „кучки" се проявява единствено тогава, когато *твоят* и *нейният* интерес се сблъскат в челна катастрофа с *много* жертви. Всъщност, самата дума „***кучка***" е финалният момент в скалата, унифициращ определенията, които преди момента на въпросния сблъсък са варирали измежду „невероятно страстна жена", „очарователна лудетина", „прекрасно диво момиче"... Особено забавно е да наблюдаваш как всичко, което е привлякло някой мъж към някоя жена, се обръща против него. Осъзнаването на лекотата, с която са му *пуснали*, ражда унищожителна ревност, защото тази лекота не започва и не свършва с него. Осъзнаването на факта, че във високоростността на цялото лудеене никога няма да получи дори един простичък омлет. Осъзнаването на невъзможността да контролираш огъня. Осъзнаването на простичката, но замъглена от първоначалния прилив на адреналин истина, че огънят топли прекрасно, но колкото повече се приближаваш към него, толкова по-сериозен става рискът от изгаряне.

Горе използвах думата думата „забавно" съвсем условно, разбира се. Забавна в случая е само страничната гледна точка. Защото, *централната* гледна точка е белязана от *пропадане*.

Всички мъже обичат кучките.

И всички мъже рано или късно осъзнават, че основният риск при живота на ръба е, че можеш – и най-вероятно *ще* – пропаднеш отвъд него.

Вечната *младост*

Live fast, die young. Нали помниш основното мото на „изгубеното" поколение на деветдесетте? Понякога наистина мисля, че най-краткият път към вечната младост е именно карането с висока скорост в насрещното платно на живота. Нямам никакво желание да умирам млад, но, да ти кажа честно, още по-малко ми се иска да умирам *стар*. Спокойствието на старините в люлеещ се стол пред камината и безплатния абонамент за вестник *Трета възраст*... ами не ги искам тези неща.

А старостта... тя е състояние на духа, не на тялото. Бръчките, бялата коса и петната по тялото нямат значение, докато духът ти гори в пламъците на поредната мимолетна страст, в която крилете на запърхалите из стомаха ти пеперуди ще изгорят.

Да, знам, че на тази страница говорих много повече за *огън*, отколкото за *лошите момичета*, за които всъщност седнахме да поспорим с теб. Но *дивото* от заглавието... то е повече емоция, отколкото думи.

А за мен това беше една страница, белязана от учестен пулс, животински секс, лунна светлина, гърлено ръмжене и катарзисен вой.

Една страница от живота ми такъв, какъвто го искам.

Snake

Знаеш ли, приятелю, съществува един свят на простите неща. Свят, където начинът, по който се тълкува естеството, обикновено е константна величина, неопорочена от ръждата на относителността. Където истините не се разтягат до границите на красноречието, губейки ясните си очертания. Там две и две по-често е четири, и далеч порядко - само в случаите, когато пластовете на светопознанието, претърпели поредната си метаморфоза, все още се намествят, търсейки равновесното си положение - три или пет. Това е моят свят. Той е тук, в главата ми – колкото и нескромно да звучи, но кой ще се осмели да ме обвини в скромност – ти би ли?

В този свят днешният ни спор отдавна е намерил своя отговор. За какво си говорим тук сега? За дивите момичета. За лошите момичета. Какви още евфемизми ще измислим за кучките? По които мъжете... – о, да, по които мъжете наистина си падат.

Има един много велик лаф на Николай Хайтов, мир на праха му, който с няколко думи обобщава всичко: „Едно е да искаш, второ е да можеш, а трето и четвърто - да го направиш!". Искам да кажа... доброто или лошото момиче, дивото или питомното, мръсницата или домакинята... - това е спор, който преди всичко, трябва да проведеш насаме със себе си. Когато се случи криволиците на съдбата да те изведат в близост до могъщото гравитационно поле на жената-вамп, и то неудържимо те притегли, следва да се запиташ: мога ли това, което толкова искам и имам ли топки, за да го направя?

Защото тези жени са аномалии, приятелю – черни дупки, които изсмукват душата ти, изпиват без остатък всичко, което тя може да им даде, без да дадат нищо в замяна – вампири. И всъщност единственият начин да оцелееш, да се справиш с някоя от тях е просто да нямаш душа, или... Хм, или да си твърде много пич! Въпросът е – можеш ли? Си ли достатъчно пич? Знаеш ли изобщо какво се съдържа в понятието, и ясни ли са ти измеренията на това „достатъчно"? Защото не е *достатъчно* да си *само* пич – ако искаш да задържиш кучката при себе си, да не бъдеш просто една от кратките спирки по пътя и да не се превърнеш в опустошена развалина, след като тя си отиде – трябва да си *ултимативният* пич.

Повярвай ми, вероятността това да е по силите ти, е пренебрежимо малка.

Тайфуни с нежни имена

Ехото на дивото минало на хомосапиенса отеква в гените на кучките. Същото ехо резонира и в гласните струни на древния тестостеронен звяр - дебнещ в най-мрачните кътчета на мъжката природа - изтръгвайки глух, кръвожаден рев.

Дивото зове. Дивото в тях зове дивото в нас. Боже, мъжете наистина си падат по тези мръсници! Те събуждат генетичната ни памет, спомена за едни наистина мъжки времена, когато е ставало дума не за спечелване на благоволението на жената, а за узурпирането на правото да я употребиш. Което е значело да влезеш в битка за нея, опирайки се на дързост и груба сила. Мъжете са се убивали някога заради жените. Бас държа, че на някои от тях им е харесвало това нагледно доказателство за властта им над силната, но първосигнална, директна и простовата мъжка природа. Обзалагам се, че и на днешните наследнички на някогашните кучки също би им харесало. Сега времената обаче са други – мъжете вече не се убиват, или поне го правят по-скоро като изключение – но у кучката желанието да власти си е останало ненакърнено. Тя винаги ще избере най-силния/властния/богатия/красивия мъжкар и ще му се покорява, докато не го покори, или докато не го предизвика някой по-силен. И тогава с удоволствие ще наблюдава резултата от сблъсъка – който и да загуби, кучката винаги печели. Тя няма да се задоволи само с мъжа, който има – това би означавало за нея да не се водят повече битки, а и винаги може да се намери нещо по-добро. Някой по-силен/властен/богат/красив...

И все пак – защо като нощни пеперуди се втурваме към стихията на пожара, изтъкал вътъка на тия огнени, диви харпии? Фундаментът в притегателната сила на лошите момичета за всеки достатъчно съзрял мъжки индивид, е мирисът на насилие, пропил аурата ѝ. Това не просто е жената, *за която* трябва да се бориш, това е жената, *с която* трябва да се бориш. Жената, която няма да се уплаши от стаената и натирена в ъгъла от обществения морал и етика, но толкова присъща ти агресия – напротив, ще я провокира. Тя няма да направи опит да подтисне звяра в теб, а сама ще разкъса веригите му - подклаждайки и отприщвайки енергията му, докарвайки го до самия ръб на границата, до която се простира контролът ѝ над теб. Границата, деляща човека от животното. Кучката живее заради тези мигове на ръба.

Сексът с нея е като изнасилване – взаимно изнасилване. Пет пари не давам дали ще прозвучи крайно, нито ще се извинявам заради това, че продължаващият вече хилядолетия процес на цивилизоване е направил мъжете по-малко мъже и най-вече слепи за първичните инстинкти и животинското у тях. Твърдя, че у всеки мъж някъде много, много дълбоко дебне поривът да насили жената, да се отнесе към нея като към завоювана плячка. Поне веднъж да остави звяра да овладее изцяло съзнанието му.

Е, достатъчно пич ли си да си го признаеш? И достатъчно пич ли си да го направиш? Защото кучката очаква да можеш, приятелю. Ако, и когато се наложи. Тя би ти го позволила с готовност – животинското у нея самата е достатъчно съхранено. Ще изреве от удоволствие, когато я удариш – когато, хванал косите ѝ, извиеш главата ѝ и грубо я издърпаш, оголвайки незащитения ѝ врат. Така ще разпознае породата ти – собствената си порода. Ще се впие с още по-голяма стръв в теб и на свой ред ще издълбае в кожата ти лицето на демона, който я пришпорва. И всеки – без задръжки, без условности, без да се съобразява с другия – ще си вземе своето. В егоизма на кучката ще намериш нужното ти оправдание да развихриш собствения си егоизъм. Нима не би искал, поне веднъж в живота си, да бъдеш съвършеният егоист? Достатъчно пич ли си да си го признаеш? А достатъчно пич ли си да бъдеш? Ако, и когато се наложи...

Изборът

Само че сега говорим за съзнателен избор, не за инстинкти. Колкото и да те влече жената-вамп, ти няма да я имаш истински, освен ако не си наистина изключителен. Тя е пъзел, нареден от хаоса, в който са вплетени стихийност и непостоянство, и чийто съществуване е постоянно движение, промени, изменения, измени, изневери... Тя просто ще те употреби и захвърли. Ще те предаде с лекотата, с която позволява егоизмът да управлява живота ѝ. Кучката можеш да я изчукаш, братле, но ще създадеш сериозна връзка или ще се ожениш за нея, само ако си глупав.

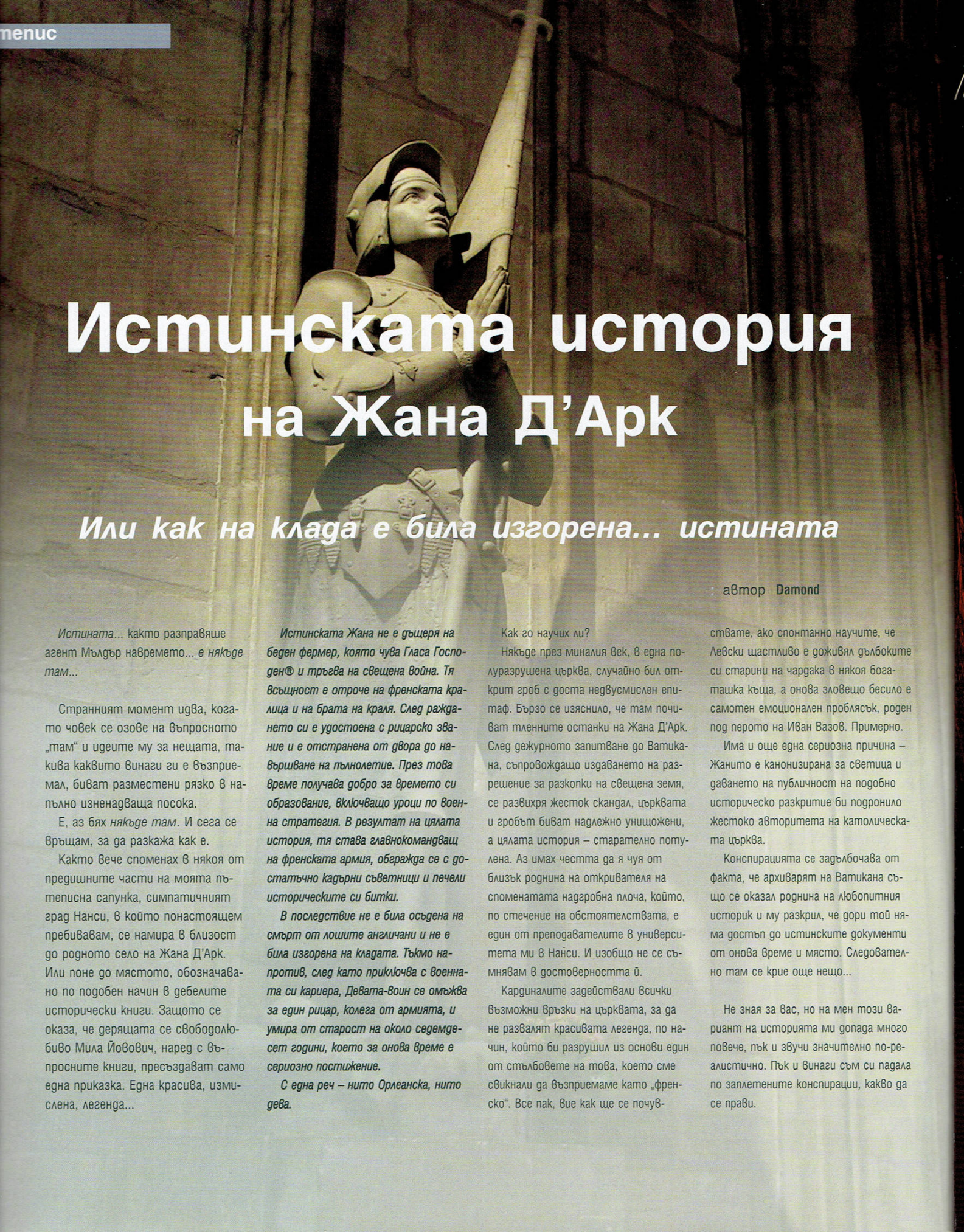
На другата везна е момичето или жената, която може да ти дари истинска обич. Кротка, но трайна, ласкава, уютна топлина, която да стопля сърцето ти, докато крачиш през отредените ти дни. Поглед, в който да прочетеш съпричастност. Рамо, на което да се облегнеш. Очи, които да плачат вместо теб, когато мъжкото ти достойнство не го позволява. Хладна длан, която да легне на челото ти, когато житейските зарази те хвърлят в огъня на треската. Споделеност...

Има и още нещо – всъщност има още много неща, за които мога да говоря дълго, но това – защото без него животът ни се превръща в паранойчно вегетиране – е може би най-важното и ще се спра само на него. Доверието. Не визирам рудиментарното тълкуване на понятието – вярата, че няма да ти изневери – в съвременния, пращящ от изкушения и стрес свят, в който секс табутата и тесногръдият, църковен морал отдавна вече са започнали да отпадат, към някое и друго спорадично кръшване е по-добре да се отнасяме с толерантност. Сексът няма нищо общо с духовността, така че да забравим за темата. Говоря за доверието, че за нея ти винаги ще си значим. Заради това, което си, а не заради това, което би могъл да бъдеш. Доверието, породено от обич бе, човече.

Доверието, че в нейно лице ще намериш тих, защитен от злободневността пристан. Че няма да останеш сам.

И когато пак тръгнеш да спориш със себе си, си спомни, че на везната срещу тази на кучката стои жена, която ще бъде фарът, осветяващ пътя ти в житейските бури. Жена, която няма да позволи да се изгубиш. Защото... знаеш, ние понякога изгубваме себе си, приятелю. Божия благодат е да има една душа, която ни е съхранила с любов, и при която можем отново да се намерим.

Freeman



Истинската история на Жана Д'Арк

Или как на клада е била изгорена... истината

автор **Damond**

Истината... както разправяше агент Мълдър навремето... *е някъде там*...

Странният момент идва, когато човек се озове на въпросното „там" и идеите му за нещата, такива каквито винаги ги е възприемал, биват разместени рязко в напълно изненадваща посока.

Е, аз бях *някъде там*. И сега се връщам, за да разкажа как е.

Както вече споменах в някоя от предишните части на моята пътеписна сапунка, симпатичният град Нанси, в който понастоящем пребивавам, се намира в близост до родното село на Жана Д'Арк. Или поне до мястото, обозначавано по подобен начин в дебелите исторически книги. Защото се оказа, че деращата се свободолюбиво Мила Йовович, наред с въпросните книги, пресъздават само една приказка. Една красива, измислена, легенда...

Истинската Жана не е дъщеря на беден фермер, която чува Гласа Господен® и тръгва на свещена война. Тя всъщност е отроче на френската кралица и на брата на краля. След раждането си е удостоена с рицарско звание и е отстранена от двора до навършване на пълнолетие. През това време получава добро за времето си образование, включващо уроци по военна стратегия. В резултат на цялата история, тя става главнокомандващ на френската армия, обгражда се с достатъчно кадърни съветници и печели историческите си битки.

В последствие не е била осъдена на смърт от лошите англичани и не е била изгорена на кладата. Тъкмо напротив, след като приключва с военната си кариера, Девата-воин се омъжва за един рицар, колега от армията, и умира от старост на около седемдесет години, което за онова време е сериозно постижение.

С една реч – нито Орлеанска, нито дева.

Как го научих ли?

Някъде през миналия век, в една полуразрушена църква, случайно бил открит гроб с доста недвусмислен епитаф. Бързо се изяснило, че там почиват тленните останки на Жана Д'Арк. След дежурното запитване до Ватикана, съпровождащо издаването на разрешение за разкопки на свещена земя, се развихря жесток скандал, църквата и гробът биват надлежно унищожени, а цялата история – старателно потулена. Аз имах честта да я чуя от близък роднина на откривателя на споменатата надгробна плоча, който, по стечение на обстоятелствата, е един от преподавателите в университета ми в Нанси. И изобщо не се съмнявам в достоверността ѝ.

Кардиналите задействали всички възможни връзки на църквата, за да не развалят красивата легенда, по начин, който би разрушил из основи един от стълбовете на това, което сме свикнали да възприемаме като „френско". Все пак, вие как ще се почувствате, ако спонтанно научите, че Левски щастливо е доживял дълбоките си старини на чардака в някоя богаташка къща, а онова зловещо бесило е самотен емоционален проблясък, роден под перото на Иван Вазов. Примерно.

Има и още една сериозна причина – Жаните е канонизирана за светица и даването на публичност на подобно историческо разкритие би подронило жестоко авторитета на католическата църква.

Конспирацията се задълбочава от факта, че архиварят на Ватикана също се оказал роднина на любопитния историк и му разкрил, че дори той няма достъп до истинските документи от онова време и място. Следователно там се крие още нещо...

Не зная за вас, но на мен този вариант на историята ми допада много повече, пък и звучи значително по-реалистично. Пък и винаги съм си падала по заплетените конспирации, какво да се прави.

СЪДЪРЖАНИЕ

87 HardwareBG.com

91 ПИСМА

93 Фийчър

Модел **Теодора Атанасова**
Агенция **Xground Models**
Фотограф **Александър Коцев**
Грим **Ивайло Андреев**
Сесия **Gamers' Workshop**

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР **2260** и Mtel GloBul

ОБАДИ СЕ ОТ СТАЦИОНАРЕН ТЕЛЕФОН НА **0900 40 400** и Mtel GloBul

www.fresh.bg

мелодия ТОП ХИТОВЕ

	МОНО	ПОЛИ
elena paparizou - my number one НОВО	422395	422416
ши виденлиев - онзи НОВО	422396	422417
псурт - 3 в 1 НОВО	422397	422418
gelica agurbash - love me tonight НОВО	422398	422419
e black eyed peas - don't phunk with my heart НОВО	422399	422420
ash - tike tike kardi ХИТ	422400	422421
ene cara - fame ТВ ХИТ	422401	422422
стата - всички дрехи ми пречат ХИТ	422402	422423
her - caught up	422403	422424
nter feat samanta fox - touch me	422404	422425
и кълвача ХИТ	422405	422426
0 cent ft. olivia - candy shop ХИТ	422406	422427
lly ft. tim mcgraw - over and over	422407	422428
mes brown - i feel good	422408	422429
emical brothers - galvanize	422409	422430
мънеца и енчев - giliai ХИТ	422410	422431
атя мангасарян - бай мангау ХИТ	422411	422432
drian minune - diskoteka boom	422412	422433
ina & costi - necazuri si suparari	422413	422434
ninem - mockingbird	422414	422435
iting nations - out of touch	422415	422436

TRUE TONES

а че си глупава	422437
***а миризлива вдигни телефона	422438
пик е нашият войник	422439
игни го ма	422440
хиляди марки	422441
ма каза че ще ми	422442
пи куче, ама друг път	
ого пъти съм се напивал	422443
ма, няма проблеми никви	422444
ани ми дама на бала	422445
си чукундур	422446
ха	422447
ар телефон	422448
ела	422449
иркане по мацка	422450
село човече	422451
не касичка	422452
тел	422453
пк	422454
бешки смях	422455

само ХИТОВЕ

ох, ша ма самоубиеш	422456
мани тоя пак звъни	422457
каде си ма парцал	422458
баба яга	422459
реч на тодор живков	422460
sms	422461
оргазъм	422462
ало, ало	422463
ало шефе	422464
брим брам	422465
готин смях	422466
повръщане	422467
патка с патка такава	422468
сосна псувня	422469
формула 1	422470
тасманийски дявол	422471
отбор легенда цска	422472
хеликоптер	422473
бомбардировки	422474
паника	422475
аааа крокодил	422476

fresh Top GAME

безплатен бонус

Всеки поръчал полифонична мелодия, true tone, java игра или видеоклип получава **безплатно** Top GAME абонамент за 4 седмици.

TOP GAME ще ти съобщава всяка неделя в продължение на 4 седмици, коя е топ java играта и как можеш да я получиш.

И преди, и сега с FRESH ще си на върха. За да се абонираш без да поръчаш
Изпрати: GAME на номер 2250.

Как да спра абонамента си?
изпрати sms със съдържание game stop на 2250

цена: 0,50лв. без ДДС

* ТЕМИ за твоя gsm — за първи път с fresh

422477

422478

422479

422480

422481

422482

422483

422484

ХИТ ВИДЕО КЛИПОВЕ само при нас fresh

мънеца и енчев - giliai

422485

ивана - не е ваша работа

422486

амет и 88- i love you

422487

глория - изповед

422488

мая - party time

422489

преслава - дяволско желание

422490

ъпсурт - 3 в 1

422491

устата - всички дрехи ми пречат

422492

JAVA игри

422493 Кратък българо - английски речник *
Изисквания: необходимо вашият GSM да поддържа кирилица!

422494 Трябва да преминеш през 5 нива на трудност, в тази луда надпредвара. * НОВО

422495 Влез в контакт с най-красивите момичета на повикване. Пробвай паметта и рефлексите си. *

422496 Трябва да разбиеш всички духове и зверове. Прицели се точно и нанеси поразяващ удар по тях. *

422497 Играта е много яка. Игравш триизмерна игра с 4 нива на трудност. * НОВО

422498 Изчисти екрана от блоковете и се наслади на снимките на перфектни девойки. * ХИТ

422499 Помогни на Кати да открие сестра си. * НОВО

422500 Много интересна логическа игра. Внимавай много за мините. *

422501 Събери достатъчно опит за да се завърнеш в своя град и да предизвикаш своите врагове. * НОВО

422503 Ако не рискувате, няма да спечелите. Търсете самоличността си и истината за тази планета. *

422502 Винаги е голямо удоволствие да сравняваш момичета, особено, ако са сексии модели. * ХИТ

ветни картинки

2504

422505

422506

422507

422508

422509

422510

422521

422511

422512

422529

422514

422515

422516

422517

422518

422519

422520

2522

422523

422524

422525

422526

422527

422528

как да поръчам?

важно

* за да провериш, дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя gsm, зареди wap.fresh.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта

поръчка с sms?
изпрати sms на номер **2260** за Mtel и GloBul
с кода на продукта и индекса на GSM а ти
1sms = 2 лв. без ддс

индекси на марки GSM -и

N	Nokia	E	Sony Ericsson
SI	Siemens	A	Alcatel
SA	Samsung	M	Motorola

за да поръчваш цветни картинки, полифонични мелоди, java игри и анимации, трябва да имаш активиран WAP и съответните настройки

пример за поръчка:

поръчка от стац. телефон
набери **0900 40 400** и следвай менюто за абонати на Mtel и GloBul
1,50 лв./ мин. без ддс

Изпрати с sms на приятел!
изпрати sms на номер **2260** за Mtel и GloBul
с кода на продукта, индекса на GSM а и номера на GSM а на приятеля!
1sms = 2 лв. без ддс

за контакти: info@fresh.bg

МТелеком

MSI P4N Diamond – SLI и за Pentium процесорите

Чипсетите на nVidia

Историята на nVidia на пазара за чипсети е кратка и изпълнена с бляскави моменти. Първият им чипсет беше обявен преди около 4 години – Crush 420. Той беше за АМД процесори и ако трябва да сме искрени, проблемите му бяха повече от предимствата – най-вече с драйверите.

nVidia прекалено бързо влезе „в час" и обяви чипсета, който категорично отне короната на VIA, която до този момент необезпокоявано заемаше 1-вото място като доставчик на чипсети за AMD процесори.

Последваха също много успешните nForce2 и nForce4 чипсети за AMD Athlon64, които още повече затвърдиха водещата позиция на nVidia в този пазар.

Лагерите бяха добре разпределени – Ati започна да прави чипсети за Intel , а nVidia владееше пазара за AMD чипсети – двата процесорни гиганта си бяха разпределили пазара много умело и балансирано до ноември 2004г., когато nVidia и Intel размениха официално лицензи за новите технологии. Това беше особено важна стратегическа крачка за nVidia, защото вече огромният пазар на Intel се отвори за тях. За тази стъпка се говореше (т.е. пускаха се слухове от доста време) но едва миналата година тя стана законно реална.

Дали обявяването на SLI технологията, която дава на системите с AMD и nForce4 SLI голяма предимина пред която и да е система с Intel процесор, е катализирало процеса или не – можем само да гадаем (лично аз така предполагам).

Самото партньорство между Intel и nVidia също е интересно, обаче. Определено то не е заради привързаност и общи интереси. Просто Intel направи „приятел" и партньор един от най-големите си потенциални конкуренти. Един от примерите за това е и фактът, че nVidia за момента не е обявила SLI версия на чипсета си и по този начин не влиза в каквато и да е пазарна конкуренция с чипсетите на Intel, които са значително по-евтини.

Официално чипсетът беше обявен тази година на Cebit , където всички водещи фирми показаха дънни платки, базирани на nForce4 SLI Intel Edition.

MSI P4N Diamond

Поводът за това ревю е първата обявена и излязла реално на пазара дънна платка с новия чипсет – MSI P4N Diamond.

За фирмата е излишно да споменаваме – последните години е в челото на производителите на дънни платки, един от най-големите производители на видеокарти, който през последните години разширява все повече и повече продуктовата си гама –сървърни решения, преносими компютри, оптични устройства, barebone системи, Mp3 плейъри и др.

За дънната платка – P4N Diamond всъщност е първото дъно с този чипсет, попадало ни в ръцете и... още и ние не знаем какво може.

Това, което можем да кажем за дъното преди да го разгледаме и тестваме е, че Diamond серията на MSI е „най-наточената", притежава всички възможни екстри и е предназначена за ентусиастите и маниаците, търсещи максимални възможности за овърклок и - естествено - всички възможни екстри.

Искам да се спра на чипсета преди да премина към дънната платка:

nForce4 SLI Intel Edition за разлика от nForce4 SLI за AMD използва класическия дизайн на чипсети – два моста, северен и южен. И двата чипа си имат и имена: северният е кръстен „System Platform Processor" (SPP), а южният - „Media and Communications Processor" (MCP).

В SPP има интегриран DDR2 контролер (първия на nVidia) и 19 PCI-E „канала" – 16 от които се използват за видеокартата или SLI (две видеокарти) - x16 PCI-E при една инсталирана видеокарта или два x16 PSI-E слота, работещи в режим x8 + x8 PCI-E при инсталирането на две видеокарти – SLI.

В южния мост (MCP) се помещава 7.1-каналният звук, който не е Sound Storm, десет USB 2.0 порта и гигабитовата мрежа с вградения firewall, наречен „ActiveArmor", поддръжка на 5 32-битови PCI слота. Дисковата система (кръстена „MediaShield„) поддържа четири S-ATA контролера, които имат NCQ (native command queuing) и са S-ATA II (до 3Gbit/s транфер). Естествено, присъстват и 2 P-ATA контролера.

Интересен факт е, че северният и южният мост не комуникират помежду си чрез PCI-E шината, както всички останали чипсети за Intel. nVidia в случая са проявили малко творчество, събирайки най-хубавото като технологии от Intel и AMD и са използвали HyperTransport технологията на AMD, с която те имат доста голям опит.

За лично мое съжаление чипсетът на nVidia за P4 не поддържа DDR 1 памет, а само DDR2 533 и 667Mhz.

Тук ще разгледаме производителността на дъното само с една видеокарта, а в следващия брой ще видим какво може и в SLI режим. Това се наложи, защото за момента няма чипсет на Intel, който да поддържа две видеокарти.

Тестова система

Intel P4 640 (3.2GHz with EM64T)
2 x 512MB DDR2 533 A-DATA Vitesta
80GB Hitachi 7k250 8MB cache S-ATA
Sapphire Radeon X800XL 256MB DDR3 PCI-E
400W Fortron PSU

И самите дъна:
MSI P4N Diamond
ASUS P5AD2-Delux
EPoX 5LWA+

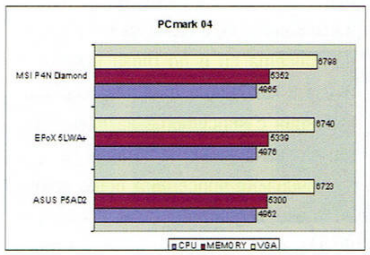
Платките на ASUS и EPoX са с най-модерния за момента чипсет за P4 процесори - i925XE.

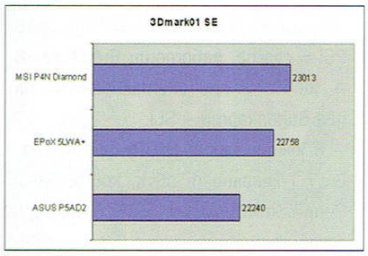
Заключение

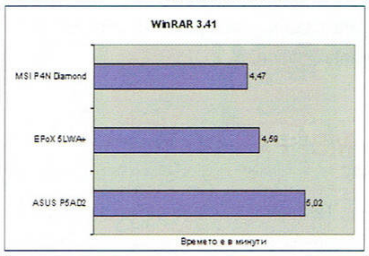
За съжаление няма да мога да се спра подробно на всички настройки и възможности на дънната платка. С две-три думи ще кажа, че дъното има всички необходими настройки и възможности за овърклок и оптимизация. Без никакви проблеми стигнахме 4.1GHz (което беше максимума на самия процесор - дъното можеше и още).

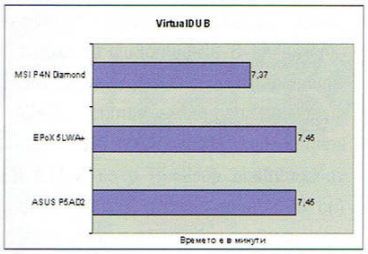
Дънната платка и самият чипсет не само оправдаха очакванията ми, но и ги надминаха. За пръв път срещаме чипсет за Intel процесори, който да е по-бърз и с повече възможности от интелските чипсети. Освен производителността, nVidia направи възможно и ползването на SLI системи с Pentium процесори – досега това беше запазена територия за AMD системите.

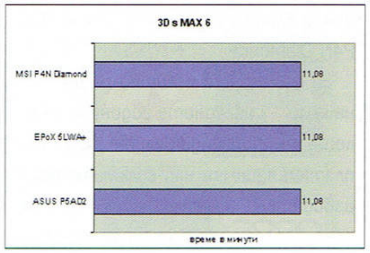
Единственият минус, който намерих на дъното, е неговата цена. Не че тя е изненада (всички аналогични дънни платки са на подобна цена), но определено е огромна „спирачка" този чипсет да стане масов.

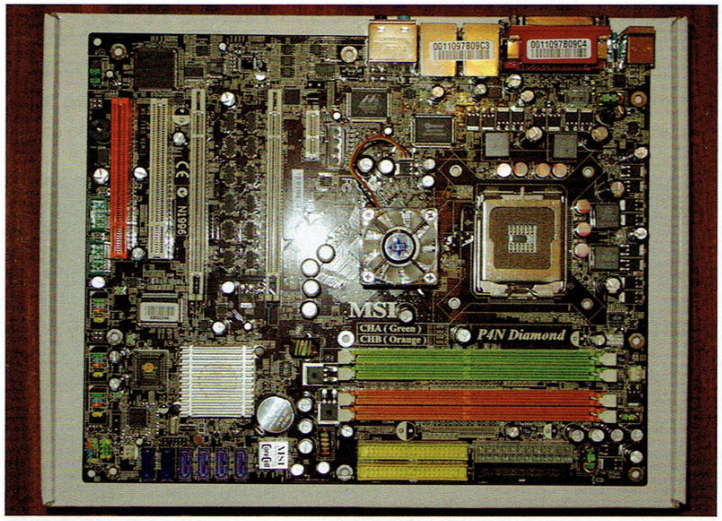


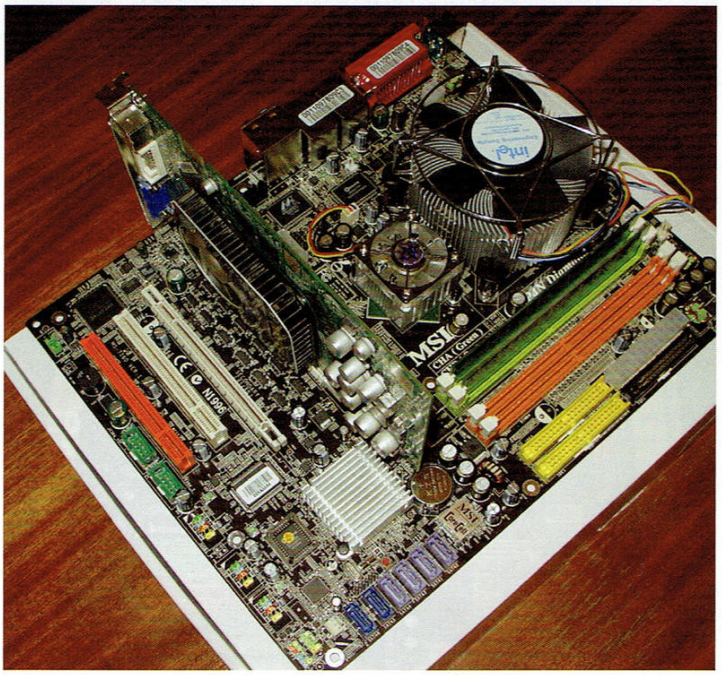












ATI Crossfire - по-интелигентното решение

Алтернативното предложение от страна на ATI спрямо конкурентната SLI технология се забави с няколко месеца, но изглежда през това време инженерите на ATI са работили доста сериозно за подобряването на Crossfire. В крайна сметка обаче, от ATI вече са готови да представят своята Crossfire платформа, която на пръв поглед изглежда доста по-обещаваща от добре познатото ни SLI.

Crossfire

Като цяло впечатленията ни от замисъла на ATI са доста по-добри, отколкото тези от вече достъпната SLI технология. Само се надяваме крайният продукт в лицето на Crossfire платформата да не се окаже само многообещаващ на думи, както стана със SLI-то, а да се докаже на практика.

Говорим за платформа, която е съставена от 3 основни компонента (както е и при SLI технологията на Nvidia), а не просто за каквато и да е дънна платка или видеокарта. За да можете да се възползвате от възможностите на новата технология, ще трябва да разполагате с три основни неща - Crossfire съвместима дънна платка за Intel Pentium 4 (LGA-775, все още не е ясно положението с поддръжката на двуядрените Pentium процесори) или за Athlon 64 процесор, използваща ATI Express 200 чипсет; нормална ATI-базирана видеокарта от X800 или X850 серията (всяка една налична на пазара, независимо от производителя) и Radeon X800/X850 Crossfire Master видеокарта (в зависимост от модела на другата карта). Тези три компонента са достатъчни, за да имате готова Crossfire платформа, която, естествено, ще трябва да доокомплектовате с подходящ процесор, памет, твърд диск и т.н.

Още нещо интересно, което забелязваме при Crossfire, е че видеоинформацията от двете видеокарти не се прехвърля по PCI-E шината. Вместо това от ATI са решили да не затормозяват допълнително последната и са реализирали връзката между двете карти по съвсем различен начин. Тя е изцяло външна, като за целта се използва специален кабел, свързващ Master картата (тя разполага със специализиран за целта порт, наречен DMS) към DVI порта на втората видеокарта.

Външната връзка на видеокартите дава и още една доста интересна възможност - използването на Crossfire и на други дънни платки, освен базираните на ATI Express 200 чипсет. Естествено, това е оставено за близкото

Голямо разнообразие от геймърски станции за всеки вкус с 3 години пълна гаранция

Risk Greenline Athlon 64 2800+ 160GB

CPU: CPU Desktop Athlon 64 2800+ (512KB,Clawhammer,S754) tray
MBoard: Jetway K8T8 AS S754
RAM: DDR DIMM 512MB 400MHz/PC3200
VGA: Leadtek A340TD GF FX5200/128MB/Tvout/DVI AGP Card
HDD: 160.0GB HDD SATA/150/7200/8MB
FDD: 1.44MB
Optical Drive: DVD+ RW, DVD Drive16x/48x
Speakers: 8 cm color fan
Case: ModeCom FEEL307 Middi Tower Case ATX with PS 300W CE PFC
Fan: 8 cm color fan
TV tuner: Leadtek TV2000XP Exp TV(PAL/SECAM)&FM PCI Card

931 лв.

Risk Profiline P4HT 550 160GB

CPU: Intel Pentium 4HT 550 3.4GHz (1MB, 800 FSB MHz)
MBoard: ASUS P5GDC Pro Gigabit Lan
RAM: DDR 2 DIMM 256MB 533MHz/PC4300 X2
VGA: Leadtek PX6600GT TDH GF6600GT/1.6ns/128MDDR3/128b
HDD: 160.0GB HDD SATA/150/7200/8MB
FDD: 1.44MB
Optical Drive: DVD+ RW, DVD Drive16x/48x
Case: CoolerM aster Tower ATX with PS 300W CE PFC
Term. Det. CaseTek 5.25" MultiFun.Therm.Detector
TV tuner Leadtek TV2000XP Exp TV(PAL/SECAM)&FM PCI Card

1669 лв.

Risk Greenline Athlon 64 3000+ 160GB

CPU: CPU Desktop Athlon 64 3000+ (512KB,S754) box
MBoard: ASUS K8N S754
RAM: DDR DIMM 512MB 400MHz/PC3200
VGA: ASUS N6600GT/TOP GF6600GT/Tvo/DVI I/128mb/AGP/TOP
HDD: 160.0GB HDD SATA/150/7200/8MB
FDD: 1.44MB
Optical Drive: DVD+ RW, DVD Drive16x/48x
Case: Chenbro Mid Tower Case with PS 300W CE PFC
Fan: 12 cm color fan
Other: CoolerMaster UltraAurora CCF Lamp 30cm
TV tuner Leadtek TV2000XP Exp TV(PAL/SECAM)&FM PCI Card

1451 лв.

Risk Profiline P4HT 530J 160GB

CPU: Intel Pentium 4HT 530J 3.0GHz (1MB, FSB 800MHz)
MBoard: Jetway 917PDBG
RAM: DDR 2 DIMM 256MB 533MHz/PC4300 X2
VGA: Leadtek PX6200TC TDH GF6200TC/64MB up256/HDTV
HDD: 160.0 GB HDD SATA/150/7200/8MB
FDD: 1.44MB
Optical Drive: DVD+ RW, DVD Drive16x/48x
Case: ModeCom FEEL307 Middi Tower Case ATX with PS 300W CE PFC
Fan: 8 cm case BLUE fan with 4 RED LED
TV tuner: Leadtek TV2000XP Exp TV(PAL/SECAM)&FM PCI Card

1188 лв.

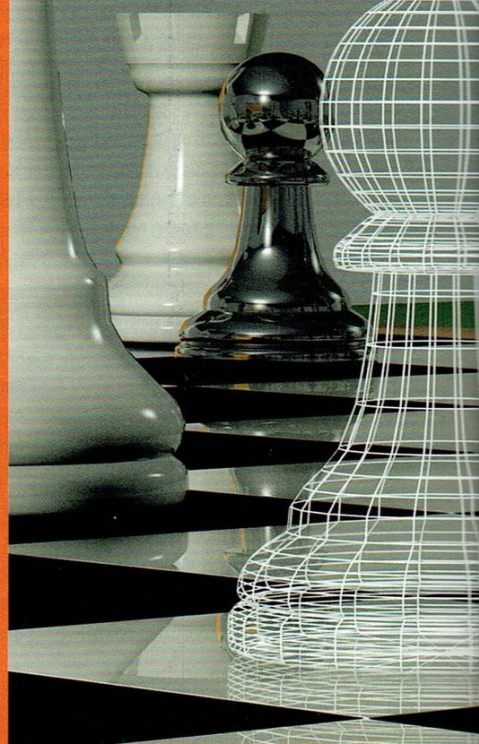
Risk Greenline Sempron 3000+ 160GB

CPU: AMD Sempron 3000+ 2.0GHz (512K, FSB333, SA), Box
MBoard: JETWAY N2PAPUltra
RAM: 512 MB DDR PC3200 400 MHz
VGA: Leadtek A340TD GF FX5200/128MB/Tvout/DVI AGP Card
HDD: 160.0 GB HDD SATA/150/7200/8MB
FDD: 1.44MB
Optical Drive: DVD+ RW, DVD Drive16x/48x
Case: ModeCom STEP 107 Middi Tower Case ATX with PS 300W CE PFC
Fan: CoolerMaster ULTRA SILENT 80mm Case Fan

788 лв.

RISK GreenLine

Ако си геймър ...
Влез в играта с геймърските станции от Риск Електроник



Конфигурациите са с 3 години гаранция

Посочените цени са без включен 20% ДДС.

Офисите на Риск Електроник ООД

	тел.	факс	e-mail
София	02/ 971 32 62, 971 20 21,		office@risk.bg
Пловдив	032/621 038, 621 055,		riskplovdiv@risk.bg
Монтана	096/300 724, 300 724,		riskmontana@risk.bg
Варна	052/300 959, 300 960,		riskvarna@risk.bg
Стара Загора	042/601 080, 647 185,		riskszagora@risk.bg
Русе	082/827 415, 827 416,		riskruse@risk.bg
Видин	094/600 762, 600 762,		riskvidin@risk.bg
Бургас	056/820 113, 820 113,		riskburgas@risk.bg

RISK electronics
www.risk.bg

За повече конфигурации:
Магазин -
на края на бул. "Гоце Делчев" /срещу Южен парк/
тел.: 02/958 68 04, 02/958 65 46, e-mail: shop@risk.bg
Най-добрият за компютри в София

бъдеще като евентуална възможност за развитие. За момента са съвместими (вероятно отново софтуерно ограничение, както при Ultra версията на nForce4 чипсета на Nvidia) само дъната с въпросния чипсет на ATI. Защо не за в бъдеще, ако сте си купили nForce4-SLI и SLI видеокарти и сте останали недоволни, да не премините на ATI Crossfire само сменяйки Geforce видеокартите с X800/X850 на ATI? Това би било една доста интересна възможност, още повече, че и VIA, и Intel вече имат чипсети, които поддържат два x16 PCI-E слота...

Режими на рендериране

Тук се вижда, че инженерите от ATI са положили доста сериозни усилия, за да измислят най-оптималните режими за обработка на изображението от две (или повече) видеокарти, като не са се спрели само на скоростта на работа, но са помислили и за подобряване качеството на изображението.

Alternate Frame Rendering. Презкадрова обработка. При този режим на практика едната карта обработва първия кадър, другата - втория, след това първата карта обработва третия, а втората - четвъртия и т.н. Или, с други думи, едната видеокарта (или графичен процесор) обработва четните, а другата - нечетните кадри, като в последствие те биват съединявани и извеждани в правилната последователност на екрана. На практика този режим осигурява най-високия скок в производителността (повече кадри в секунда), като той може да бъде използван както при OpenGL, така и при Direct3D графични приложения.

Scissors. Идеята на този режим е да разпределя динамично всеки кадър на две равни части, спрямо сложността му, така че двете видеокарти да обработват едновременно еднакво количество информация. При приключване на рендерирането кадърът отново бива събран в едно и подаван към монитора. Този режим също е съвместим с всички OpenGL и Direct3D графични приложения, но той рядко дава по-добри резултати от AFR.

SuperTiling. Това е новият режим на ATI за по-ефективно разпределение на натоварването между двете видеокарти. При него цялата картина бива разделяна отново на две части, но във вид на нещо като шахматно поле. Всяко поле е с размери 32 пиксела, като полетата са подредени така, че да се редуват през едно за всяка видеокарта. При това положение се получава много добро разпределение на екрана, независимо от изображението, без това да води до допълнително натоварване на централния процесор на компютъра. Това е така, защото „решетката" винаги е с една и съща форма и размери, а не се променя динамично, което да води до нуждата от допълнителни изчисления. Това е и причината нерядко този режим да се представя по-добре от Scissors. За съжаление обаче имате възможност да го използвате само при Direct3D приложения.

Super AA. От ATI са направили нещо на пръв поглед много просто и логично, за да позволят „обединяването" на възможностите за използване на AA на двете видеокарти (стандартно можете да пускате до 6x AA). По този начин можете да използвате ефективно до 14x Antia-Aliasing, за подобряване на качеството на изображението (когато скоростта не е най-важният фактор).

Вероятно се питате как точно става възможно да се получи 14x AA от две видеокарти, които разполагат с максимум до 6x AA, при което би трябвало да се получава максимум 12X при обединяване на изображенията? Това се постига с изместването на центъра за всеки един пиксел на определено разстояние, и като се измести при двете видеокарти, така че да не съвпада, се получават два различни центъра на всяка точка. При това положение вече имаме 14 позиции, които служат за определяне на видимостта на твърде малките геометрични обекти, които обикновено не са видими без използване на AA, тъй като без Anti-Aliasing само геометричните обекти, съвпадащи с центъра на точката, са видими.

Какво да очакваме от Crossfire

За момента разполагаме само с резултатите, обявени от ATI и техните уверения за преимущество, на които естествено не можем да се доверим напълно.

Както и при SLI, и тук максималният прираст, който може да се достигне, е 100% подобрение при използването на две видеокарти. Естествено, това е теоретичен максимум, тъй като той е малко вероятно да бъде достигнат, освен в специфични идеални условия. От ATI заявяват, че в новите приложения, нуждаещи се от сериозна графична мощ, Crossfire може да осигури над 80% (!!!) ускорение в производителността, спрямо тази, осигурявана от една видеокарта.

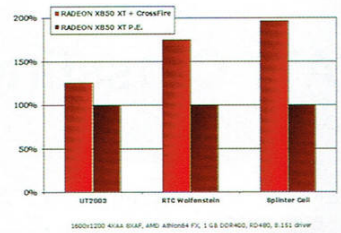
Поддържан софтуер и хардуер

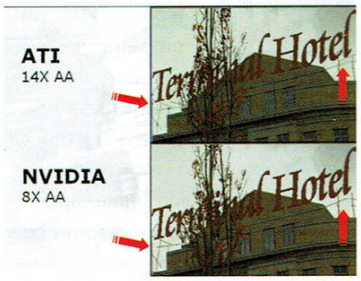
Така добре познатите профили за поддържаните приложения, на хората, използвали SLI, не са необходими при използването на Crossfire. Това е така поради простата причина (или поне от ATI твърдят така), че тяхната реализация е съвместима както с всички съществуващи приложения, така и с предстоящите да излязат. При Crossfire стандартно е активна функцията за обработка на графиката от двете видеокарти, като в зависимост от желанието на потребителя може да се работи в режим за ускоряване на производителността или за подобряване на качеството.

Видеокартите, които ще могат да се използват за изграждането на Crossfire система, са всички модели от X800 и X850 серията. От ATI обещават, че не би трябвало да имате проблеми дори с използването дори на AIW (All-In-Wonder) карти. Тоест, ако вече притежавате една от тези видеокарти, то вие сте с 33% по-близо до изграждането на Crossfire система. Остава ви само да се сдобиете с Crossfire съвместима дънна платка и Crossfire съвместима Master видеокарта.

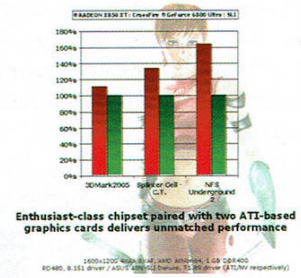
Съществуват само два вида различни мастер карти - Radeon X850 Crossfire Edition и Radeon X800 Crossfire Edition, като в зависимост от това дали разполагате с видеокарта от X800 или X850 серията, трябва да изберете и съответния Crossfire модел.

CrossFire Powers All Titles
Brand New Releases and Old Favourites





Fastest Gaming Platform



Enthusiast-class chipset paired with two ATI-based graphics cards delivers unmatched performance

Кога да очакваме Crossfire

Първите модели вероятно ще са на пазара още в началото на месец юли, но без наличието на master видеокарти няма да имате възможност да си асемблирате Crossfire поне още около месец. Видеокартите ще бъдат в три различни разновидности: RADEON X850 CrossFire Edition с 256MB памет се очаква да е на цена от порядъка на $549, RADEON X800 CrossFire Edition с 256MB около $299, а версията му със 128MB ще бъде от порядъка на $249. Според обявената за момента информация, масовото производство на X850 Crossfire картите ще започне в края на месец юни, а самите карти ще бъдат достъпни на пазара около средата на месец юли. X800 серията ще закъснее малко повече, като се очаква тя да бъде достъпна в началото на месец август.

Никога досега не са ме питали кое ми доставя по-голямо удоволствие - писането на Редакциона или отговорите на писмата. Всъщност и аз не си го бях задавал тоя въпрос, докато само преди миг не седнах да пиша и внезапно ми хрумна, че и в двата случая на практика се осъществява някаква форма на комуникация. Докато в първия случай обаче в общуването се промъква леко нездрав оттенък и, поглеждайки се отстрани, картинката твърде много напомня на някой, който си приказва сам – само по себе си обезпокоителна тенденция – не, не, сериозно говоря! – то тук нещата стоят по-иначе. С няколко думи – с огромно удоволствие чета писмата ви. С не по-малко им отговарям. Ще прозвучи като клише, но истината е, че по този начин действително успявам да ви почувствам като хора и в иначе твърдо регламентираните ни отношения „редактор-читател" се влива чисто човешка близост. Наред с останалата редакторска колегия, се чувствам задължен да изкажа признателността си на всички, които ни писаха и помогнаха „връзката ни" да укрепва. Иначе месецът премина под тоталната доминация на отговорите на анкетата. Получихме безпрецедентно много анкети-писма, които ни дадоха възможност да ви опознаем още по-добре, както и да видим себе си през вашите очи. Без да влагам и нотка куртоазия, ще призная, че това ни беше от голяма полза.

С учудване например научихме, че повечето от писалите ни всъщност се кефят на момичетата, които снимаме за списанието и биха искали това да продължи – някои дори харесват и кориците. Без никакво учудване установихме, че последната корица не е харесала на кажи-речи никого. Разбрахме обаче, че в сексуалните ви „игрални" фантазии, най-дейно участие взима Райна от телевизия Планета, пардон – от Bloodrayne. Както и, че повечето от вас не се плашат от пожарите, стига да разполагат с достатъчно време да награбят и отнесат навън компа. И още много, много други неща.

Благодарността си ще изразим като наградим двама от вас, а от следващия брой награда ще получава и всяко „Писмо на месеца".

Ето ги и късметлиите за този брой, чиито имена бяха изтеглени на лотариен принцип без присъствието на адвокат:

Голямата награда: волан Brooklyn Booster XXL

Печели я: ***Александър Василев Илиев*** - София, кв. Абдовица No 86

Поощрителната награда: играта Matrix Online, включваща и едномесечен безплатен акаунт

Печели я: ***Йован Няголов***, yovan@abv.bg

Наградите са осигурени от фирма „Стърлинг"

Freeman

А сега ви оставям насаме с някои от отговорите на анкетата, които подбрах съвсем набързо и почти произволно – моля за извинение, ако някой, проявил оригиналност, се почувства незаслужено пренебрегнат, че името и отговорите му не са сред подбраните.

Владимир Веселинов:

В какво се отразява най-отявленото ти сексуално изживяване, свързано с игра?

Сигурно ще ви се стори прекалено странно или извратено, но сами си го изпросихте... То всъщност е сън, и е инспириран от няколко игри: тройка със Assassin-ка, Night Elf-ка, докато съм обкръжен от танцуващи Арчърки само по лък и колчан със стрели измежду които бавно се промъква Blood Rayne (пак по без нищо) и също така бавно и еротично им изпива кръвчицата...

Тройка кебапчета с гарнитура или духовно просветление?

Тройка блондинки без гарнитура, просветлението след това само ще си дойде.

Алкохол или наркотици?

„...световен мир и четвърт милиард долара" (цитат: Sunder:)

Какво разбираш под *„Не, благодаря, имам си по три кашона и от двете"*!?

Аз: Разбирам нахален търговец в Илиянци Мол Тайкуун, клас Ром, който вика „Насам народе, кой разбира тук се спира, айде бате да си жив и здрав айде вземи купи нещо, че нямам с какво да купя за ядене на чаветата."

Какво би изпял в дует с Азис?

„О, Азисе нагъзи се и кажи, че ме обичаш. ..... наведи се ти, за палците хвани се и подай ми вазелина да ти покажа как боли... сърцето."

Веселин Дочев

Какво най-много ти допада в списанието?

Вие, естествено! Без вас списанието е само хартия...

И какво най-малко?

Че на корицата пише 100 страници!

Какво би променил в списанието?

На корицата да пише 200 страници!

В какво се изразява най-отявленото ти сексуално изживяване, свързано с игра?

Направо изпитвам оргазъм като победя на 'не се сърди човече'!!! Не, сериозно!!!

Какво имаш пред вид под „Не, благодаря, имам си по 3 кашона и от двете"?!

Ша ти навра фалшивия ролекс в гъза, бе, циганин! Остави ме на мира!

Апартаментът ти гори... какво ще изнесеш първо?

Огъня, разбира се!

Ще ми станеш ли дама на бала...?

Ревни, де!

RaZleL

Редовно ли го купуваш или само от време на време?

САМО когато има нов брой

Политиката е?...

Хм, тва го учим тая година по право в даскалото в Darnassus! Мога да ти кажа следното... депутатите - сбирщина от кроманьонци-серийни убийци на доверието на хората (и другите раси), кухи като 300 горски хралупи, поравни пред закона от останалите, нахални като бременна сврака - са сърцето на политиката, което е доста кърпитнато. Та въпросната политика от Darnassus до Tanaris вони на крака, които си разменят куфарчета със злато, за което ние, миролюбивите хорица, биещи се само срещу horde-и и монстри (btw депутатите и в тази група – монстри - могат да влязат като нищо), по принцип се трепем по няколко дни/месеци/години-зависи от количеството жълто в куфарите/контейнерите.

Васил Георгиев Кръстев

Занимание?

Занимавам се моята приятелка напоследък, иначе работя в MBP /без майтап/ама той Freemana се е излял напоително в последния брой по темата

В какво се изразява най-отявленото ти сексуално изживяване, свързано с игра?

Имаше една сцена от Max Payne 2, където Max влиза в един склад и заварва Мона голичка под душа -страхотно еротична сцена, която ме накара да търся в мрежата модела дал лицето си персонажа - Кати Тонг се казва, ако не се лъжа...

Какво би изпял в дует с Азис?

„Пляс-пляс педалите ,пляс-пляс педалите" - не знам дали обаче той ще се навие!

Йован Няголов

Защо (си купуваш списанието)?

И тати тъй ма пита, и кат' му рекох чи мно'о мъ кефи, той ни мъ разбра и ся ви купувам с паричките за пийене. Един ден от месица ни пийъ зарад вас, ама ко да прая, откачате радиатори, пичове!

Какво правиш с прочетените броеве?

Това е дълга и поучителна история за живота, смъртта и прераждането. Прочетените веднъж списания се възнасят към рафта на клозетната литература. Там чакат своя момент на възкресение, или казано с други думи – да ми се досере. Когато на бегом гепя някое от тях и седна на бялото столче препрочитам по-смешните статийки, щото бех прочел нейде из некъв вестник за 3-тата възраст, хемороидите и ниските пенсии, че когато се смееш лайната падали по-лесно, благодаря ви, че ви има и в тези трудни моменти!

Тройка кебапчета с гарнитура или духовно просветление?

„И бира!", както беше казал един неизвестен габровски поп.

Алкохол или наркотици?

Абе имаше един виц, за едно море, за един гларус, дето си плува до една шамандура и нещо го хваща за топките и го пита „плюс две или минус две?" – вашият въпрос е същия, безобразие!

Христо Узунов

Какво най-много ти допада в списанието?

„Gamers' Workshop е списание за геймърския елит – хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е независима медия. Не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие – нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това.

Сега нека броят продължи."

Отношението. Характерът. Стилът. Тия три неща.

From: Алекс Ганчев
Subject: What is Bambucha

Здравейте бамбучовци,
Шшшш

Защо „лошите“ игри са лоши?

(Размисли върху възхода и падението на PC гейминга)

Автор: Duffer

От гледна точка на моята персонална гейм хронология, всичко започна с **Revenant** – лято господне 1999-то. Усетили във вратовете си горещия дъх на вездесъщите *Blizzard Entertainment*, които шумно обещаваха да пуснат **Diablo II** на пазара по Коледа същата година, *Eidos Interactive* (в случая разпространител) се паникьосаха. В резултат, на пичовете от *Cinematix* (разработчик) им беше разпоредено да приключват с играта по най-бързия начин, независимо от всичко. През ноември **Revenant** стана златна. Така започна Ерата на „ръшнатите“ гейм заглавия, която пък постави началото на края на PC гейминга. Не ме разбирай погрешно, друже – **Revenant** беше чудесен клонинг на **Diablo**. Може би най-добрият, излизал към днешна дата – ако не заради друго, то поне поради факта, че беше първият достоен такъв. Но тази игра можеше не само да отхапе солиден пай от очертаващия се като доста перспективен и едва стартирал по онова време пазар за екшън-ролеви игри, а и – главно според това, което се говореше и пишеше за нея, дълго преди да се появи като краен продукт на пазара – да бъде едно истинско, уникално ролево събитие. Във всеки случай, от нея се очакваше наистина адски много. Впрочем, ерата на самоубийството на PC игрите като цяло се характеризира с адски големи и в последствие неоправдани очаквания. Уви – „ръшната“ по безобразен начин, с многобройни проблеми и бъгове, видимо недовършена – в това число и концептуално – **Revenant** беше пусната в продажба и се провали. Както и десетки други след нея, станали жертва на алчността на големите гейм-компании разпространителки. Защо и как се стигна до това? Защо и как залинелите през ранните 90 години конзоли взеха връх над процъфтяващия до неотдавна PC гейминг? И какво крие бъдещето на игралния пазар? Това са част от въпросите, с които ще те занимая в този материал.

Възход

В ранните години на PC дивелъпмънта повечето игрални заглавия бяха малки по мащаб проекти. Много от игрите бяха собственост и се разпространяваха от малки групи хора – същите, които бяха отговорни и за създаването им. В повечето случаи гейм-дизайнерите бяха движени от желанието да направят една добра игра, с която да реализират таланта си, да се покажат на света в най-добрата си светлина, а не от мисълта за максимизиране на печалбите. След средата на 90-те години на миналия век обаче, с навлизането на големите корпорации на пазара - всичко се промени. В момента, в който *EA*, *Eidos, Sierra, Sony*, *Microsoft* започнаха да „командват парада“, почти ю от общия обем произвеждани заглавия бяха предназначени ексклузивно за PC.

През 1998г. обаче трендът започна да се обръща. Огромният успех на игрални системи като **Super NES** и **SEGA Saturn** беше последван от мощното навлизане на *Sony* на пазара (**PlayStation**, Щатски дебют през септември 1995 и **PlayStation 2**, появила се 5 години по-късно). Така, след близо 20-годишна история на непрекъснат възход, PC гейминГът пое в посока надолу.

Падение

Причините за огромната популярност, на която се радват конзолите днес, са много и комплексни, но в крайна сметка всички те се свеждат до една проста дума: **„ПАРИ!“** При условие, че общите приходи от конзолния пазар за 2004 г. надхвърлят 6.2 милиарда долара, бележейки 8% ръст спрямо 2003, а PC пазарът се „свива“ спрямо предходната година в рамките на някакви си 1.2 милиарда, мисля и сам се досещаш накъде вървят нещата.

Конзолните игри **винаги** са били по-печеливши от PC игрите, основно поради факта, че се радват на много по-обширен пазар. Деца от всички възрасти, включително представителките на слабия пол, както и по-слабо заинтересованите от игрите възрастни, играещи само от време на време, формират доста солидна част от продажбите на конзолни заглавия.

Към вече изброеното можем да добавим и по-ниските разходи за разработка на конзолните заглавия. Някога PC разработчиците се надяваха, че *Microsoft* ще съумее да разработи достатъчно добър комплект от софтуерни инструменти, които да осигурят стабилна среда за разработка и да премахнат, или поне да ограничат, проблемите с технологичната несъвместимост – най-големият бич за PC дивелъпмънта. Всъщност *Microsoft* направиха именно това, в лицето на **XNA**, но поставиха тази технология в услуга не на PC, а на **Xbox** платформата.

Отчасти вина имат и самите PC разработчици. Някои от тях, подлъгани от перспективите на непрестанно увеличаващия се пазар за конзолни заглавия, „мигрираха“ необмислено по посока на алтернативни платформи. През 2000 г. една сравнително малка компания на име *Ion Storm* създаде **Deus Ex** – игра, която и до днес е еталон в средите на PC гейминга и често се сочи като пример за игрално съвършенство. Същата година **Deus Ex** спечели повече от 35 награди за игра на годината, а продажбите ѝ надхвърлиха 1 милион копия. Какво се случи после? Случи се това, че парите си казаха думата. Успехът на първата игра накара *Microsoft* да се бръкнат в опит да наложат конзола-

та си с хитови заглавия и през 2003г. *Ion Storm* пуснаха продължение, наречено **Deus Ex: Invisible War**, което обаче беше **Xbox** ексклузив (сдобило се по-късно и с доста неугледен PC порт). По този начин *Ion Strom* се продадоха, прицелвайки се в една група играчи, на които името **Deus Ex** не им говореше нищо и разочаровайки същевременно жестоко милионите си PC почитатели, които се почувстваха меко казано обидени от факта, че им се поднася не истинско продължение, а „попретоплен" конзолен порт. Историята завърши с краха на *Ion Storm*, затворила врати през февруари тази година.

Защо хората играят конзолни игри?

Един от възможните отговори на този въпрос е: защото предлагат лекота и достъпност. Днес средностатистическият мейнстрийм потребител търси нещо лесносмилаемо, готово за незабавна консумация. Това с особена сила важи за хората извън групата на хардкор геймърите. PC игрите винаги са били запазена територия за „гийк"-ове – хора, притежаващи определен кръг познания за това как се „подкарва" една игра. От друга страна конзолите предлагат простота, която PC-тата не могат да осигурят: просто поставяш диска с играта и натискаш „play". Конзолите са много по-юзър френдли от компютрите – не изискват специални познания, игрите не се нуждаят от инсталация, търсене на драйвери, на оптимални конфигурации, на които да се играят. А това за западния, тясно специализиран потребител, е от съществено значение. Да не забравяме и обстоятелството, че поради естеството на технологиите, на които са базирани, конзолните заглавия са по-стабилни и максимално изчистени от бъгове.

При равни други условия, конзолите са и по-евтини от средностатистическото гейм PC. Това се дължи най-вече на един малкоизвестен факт, свързан с маркетинговата политика на големите конзолни производители. Те предлагат самата конзола (т.е. хардуера) на много ниска цена – приблизително равна на себестойността ѝ, а понякога започват да я продават дори и на загуба, разчитайки на огромната възвръщаемост от продажбите на игрални заглавия и неизбежното снижаване на производствените разходи в следващите няколко години, позволяващо от един етап нататък рентабилност и от реализацията на самата конзола. В светлината на многократно по-големите мащаби на конзолния пазар и „еднократния" разход за хардуер (при конзолите терминът „ъпгрейд" не е познат - те се обновяват технологично веднъж на 4-5 години), големите корпорации могат да си позволят това при относително малък пазарен риск.

Един средностатистически конзолен потребител, сдобил се веднъж с конзола, ще харчи парите си само и основно за нови игри, докато PC играчите непрестанно се налага да балансират, често твърде ограничените си, лични бюджети в избора между неизбежния нов ъпгрейд и желаната нова игра. С оглед на казаното никак не е чудно защо конзолните заглавия продават повече.

Mea Culpa за пъблишърите

С навлизането на „големите акули" в сферата на игрите, PC гейминГът се превърна в мегамилионен бизнес. Трансформирането на безбройните знайни и незнайни дребни гейм компании в крупни акционерни дружества, неизбежното окрупняване по пътя на непрестанен процес на сливания и поглъщания доведе до там, че след един определен момент на дневен ред дойдоха корпоративните интереси. Стремежът към създаване на качествени и идейни гейм заглавия беше пратен по дяволите, за сметка на показателите за пазарна възвръщаемост.

Веднъж превърнали се в класически търговски корпорации, сдобили се с орди жадни за още и още пари акционери, гейм-компаниите постепенно спряха да се интересуват от качествата на даден интелектуален развлекателен продукт. От висотата на издигащия се все по-нагоре корпоративен Олимп детайлите, изграждащи пейзажа долу и основата на същата тази планина – от рода на геймплея например – станаха някак незабележими и несъществени за големците с дебелите портфейли. Логично – техните акционери питаха за продажби, дивиденти и капиталова печалба – не за това дали тази или онази игра е произведение на дигиталното изкуство или просто поредният посредствен гейм-бестселър.

Притиснати от чисто икономически интереси, редовите разработчици постепенно се отказаха от творческите си видения и стремежа към новаторство. Духът, пламъкът на вдъхновението умря при сблъсъка си със суровата, студена и подчинена на сухата статистика действителност.

Накратко – гейм-корпорациите наложиха ориентация към „производство" на заглавия с по-широка потребителска база: екшъни, спортни и рейсинг игри. Жанрове като военните, flight симулации и куестове практически изчезнаха от пазара, основно поради факта, че разходите, нужни за разработката им, надхвърляха постъпленията от продажбите или пък реализираната печалба не отговаряше на завишените изисквания. Нещо повече – тъй като игралният пазар се превърна в „голям бизнес", много корпорации започнаха да третират наравно конзолните и PC игрите. Преди този период конзолните заглавия се спрягаха като самостоятелна част от бизнеса, точно по начина, по който една компания, произвеждаща едновременно тостери и кухненски печки, ги разглежда като две коренно различни дейности.

В момента, в който PC и конзолните игри започнаха да се „теглят" на един и същ кантар (т.е. при прехода към мултиплатформени заглавия), започна да става очевадно, че продажбите на конзолните версии надхвърлят многократно тези за PC. В резултат, големи фирми като *EA* решиха, че щом новата им **FIFA**, например, е реализирала 40% печалба от **PS2** пазара и само 5% от **PC** пазара, просто няма смисъл да се разработва нова PC версия. Хладната и безжалостна пазарна логика диктуваше, че е по-печелившо ВЪОБЩЕ да не се разработват PC версии, а икономисаните по този начин средства да се пренасочат за разработка на конзолни заглавия. В крайна сметка се оказа, че корпорациите реализират по-високи доходи ако НЕ ПРАВЯТ PC заглавия.

След всичко това, не е никак чудно, че повечето компании започнаха все по-често да си задават въпроса: *„Можем ли да продължим да си позволяваме разходи за разработка на игри, които имат огромен шанс да се провалят?"* Игралните студия започнаха да следят по-отблизо очакванията на публиката (за съжаление - на масовата публика) и да калкулират на тази база вероятността за успех на бъдещите си заглавия. В резултат на тези „тънки сметки" доста заглавия „паднаха зад борда" (**Warcraft Adventures**), излизаха жестоко „орязани" или направо недовършени. Целта беше минимизиране на разходите.

Резултатите от това, като ревюираната на някои от околните страници и станала (вече) печално известна **Dungeon Lords**, са видни с просто око и днес. Да не споменаваме далеч по-драстични случаи, като прехвалената **Knights of the**

Old Republic II, чиято PC версия „радва" с изобилие от проблеми и бъгове, докато **Xbox** вариантът е синоним едва ли не на технологично съвършенство.

И все пак – конзола или PC?

В тези смутни, некст джен времена това е често задаван въпрос. Замислял ли си се, приятелю, защо вероятно никога няма да видим игри като **Grand Turismo**, **Jade Empire** или **Devil May Cry** на PC? Уверявам те, че технологични пречки за качествено портване практически няма. Още повече, че и *Sony*, и *Microsoft* са доказвали нееднократно, че разполагат с ресурс за това. Всъщност, какво говоря – те разполагат с МНОГОКРАТНО по-голям ресурс от минимално необходимото за целта.

Може би често си се питал: какъв е проблемът? Че нали PC-тата могат да правят всичко, което умеят и конзолите, че и отгоре? Всъщност е точно така, но само ако си играч, а не гейм компания. Нищо не пречи да видим **Sonic** или **Dante** на PC. Игралните корпорации обаче клатят мрачно с глави и казват "НЕ!", защото те могат лесно да портнат тези игри за PC, но едва ли ще направят от това особено много пари. Виж, обратното е напълно възможно и днес ежедневно наблюдаваме примери за непрекъснатата миграция на дивелъпинг студия като *Bungie, Bioware,* дори *Blizzard* – традиционно свързани с PC гейминга, те изоставят ордите си фанатични фенове и се пренасочват към мамещите доларови полета на конзолния пазар.

В това няма нищо неразбираемо. В края на краищата, как да се чувства един страхотен PC разработчик като *Nival Interactive*, виждайки, че пълен боклук като идиотията **Bad Boys 2: Miami Takedown** за *PS2* реализира ей така, по детски, двадесеткратно по-големи продажби от страхотната им **Silent Storm**?

Lost in translation

Факт е, че много от PC геймърите изоставят тази платформа. Причините се крият в общия спад на качеството на компютърните игри през последните няколко години. Отчасти това се дължи на едно явление, което колегата *Freeman* нарича „дивелъпърско високомерие". В годините на възход много от PC разработчиците се превърнаха от обикновени работяги, правещи игри „за кеф", в мега звезди. Примери има достатъчно – като се започне от глупавите клоунски изпълнения на *Джон Ромеро* и се стигне до тъжната орис на *Алан Адам* – някога гениален *Blizzard* дизайнер, по-късно принуден под натиска на обстоятелствата да спре да се занимава с разработка на игри и да се нагърби с чисто корпоративни задължения. Нещо повече – фактът, че жизненоважните, ключови решения за това кое и как да се разработва, се взимат от безчувствени CEO-та, а не от влюбени в игрите гейм дизайнери, отдалечава игрите от сърцата на играчите, превръща ги от произведение на изкуството в безвкусен и блудкав консуматорски продукт. Вместо да работят по продълженията на велики PC игри, издигнали платформата до олимпийски висини (**Command & Conquer: Red Alert** франчайза), корпорации като *EA* предпочитат да наливат още и още пари в кухи мейнстрийм тайтъли като поредната **Madden**, **NFS** или **FIFA**.

Днес все по-рядко виждаме компании като *UbiSoft*, които силно вярват, че с малко любов, старание и много, много труд, купчината стари титани като **Silent Hunter, Heroes of Might and Magic** и **Prince of Persia** могат да се възродят за нова слава. И успяват да го докажат! Сякаш никой вече не отчита факта, че олд-скуул PC играчите (като мен и теб, например), са научили почти всичко, което знаят за „умните" машинки, именно от дългите си, изтощителни битки, свързани с „подкарването" на поредното бъгавичко игрално заглавие. Малко са съвременните PC разработчици, които разбират и ясно съзнават, че PC платформата винаги е била и ще бъде „гийк" платформа, а PC гейминГът – хоби за група интелигентни, начетени хора, а не за средностатистическия леймър с коефициент на интелигентност на празна водна чаша, който търси бързо развлечение „между другото". Лично аз смятам, че ако някой ден те достигнат до това разбиране, до прозрението, че трябва да се върнат към корените си, PC гейминГът ще се възроди за нов живот.

Мъртъв ли е PC гейминГът?

Днес на много хора им се иска да вярват в това. Попитайте *Бил Гейтс* или *Кен Кутараги*: те ще кимнат тъжно с глава и ще измърморят „Мдаам – днес съществуващата PC платформа все повече се доближава до лимита на възможностите си", тотално пренебрегвайки факта, че за разлика от фиксирания хардуер на конзолите, PC-тата практически нямат лимит. Да не споменаваме немаловажния факт, че бъдещите некст джен „чудовища" в същността си са ни повече, ни по-малко PC хадуер – процесори, видеокарти, твърди дискове.

През последните години не минава месец, през който някой да не нададе поредния жален вопъл за това как, видите ли, PC гейминГът умирал, унищожен от смазващата мощ на напиращите конзоли. Позволете да не се съглася.

Да, признавам, че напоследък ориентацията на пазара е подчертано по посока на конзолите и задаващите се некст джен платформи само ще задълбочат тази тенденция. Да, и за в бъдеще поддръжката и разработката на PC заглавия ще бъде по-сериозно предизвикателство от гледна точка на огромното многообразие от хардуерни конфигурации на пазара. И да, конзолите от следващо поколение предлагат огромна изчислителна мощ и възможности за разработка на визуално впечатляващи, но и по-комплексни игри и поддръжка на network базиран мултиплейър. Тези аргументи не достигат обаче, за да ме убедят, че PC гейминГът е тотално мъртъв и погребан. Всъщност, аз съм склонен да се съглася с една друга теория: че PC гейминГът преживява метаморфоза - закономерна, логична метаморфоза - и тя не е нито първото, нито последното от превъплъщенията, които той е претърпял по време на многогодишната си история.

През ранните `80 години беше нужна относително малка група хора за създаването на една игра, която - макар да не разполагаше със зашеметяваща графика - предлагаше дълбочина и неподправена оригиналност, каквато малко съвременни заглавия притежават. С времето фокусът при PC игрите се измести по посока на графиката, с ясна крайна цел: фотореализъм. Но, както добре знаем, при достигането ѝ PC игрите щяха неминуемо да се сблъскат с един фатален въпрос: А сега накъде? И какво излиза – нима *Sony* и *Microsoft* ни предлагат да започнем некст джен конзолната революция, некст джен ИГРАЛНАТА революция от най-задънената улица на PC игрите?

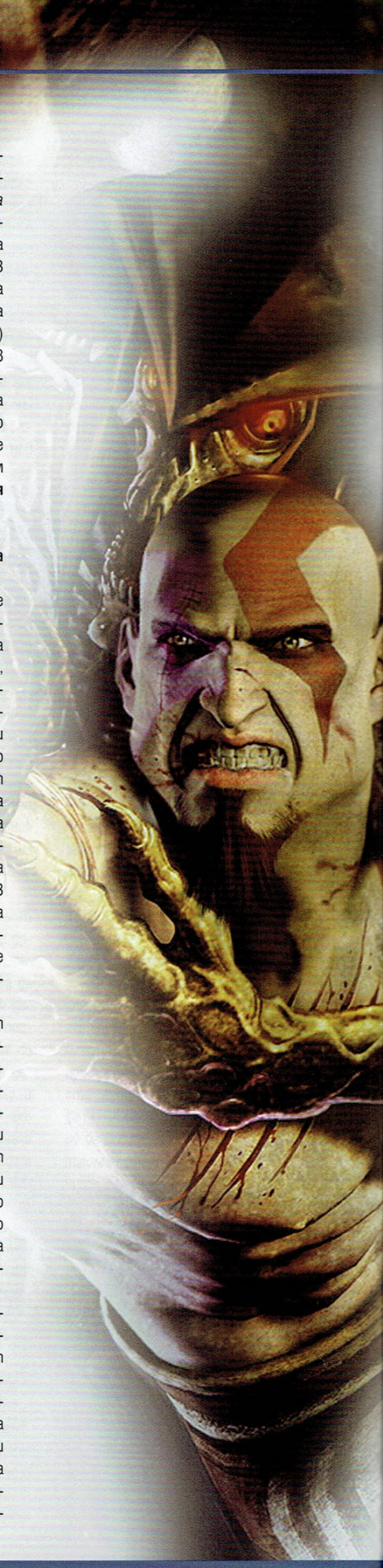
Всъщност, за окончателна присъда, за окончателен отговор на въпроса: *„Какво вещае бъдещето на игрите, гейм-платформите и гейминга въобще?"* е твърде рано да се говори. На отминалото вече E3 станахме свидетели на купчина бляскави обещания за революция, за смайващи (уви най-вече визуално) нови игри, за глобална промяна в начина на възприемане на конзолната платформа. Същевременно, за всички, смятам, стана болезнено ясно: оттук нататък вариантите за избор, стоящи пред цялата гейм идустроя, са само два: **Еволюция или Смърт!**

Преувеличените слухове за една предизвестена смърт

Появата на некст джен конзолите бележи повратна точка в развитието на цялата индустрия. Това обаче в никакъв случай не означава, че изведнъж всички вкупом ще изоставят PC платформата, пренасочвайки се към мощните нови конзоли. Моята теза е, че докато има хора, които искат да играят PC игри, ще има и хора, които да правят PC игри. Едната страна на изцяло пренаписаното на тазгодишното PC гейминг уравнение са MMO игрите. През последните 2-3 години този тип развлечения набра скорост и понастоящем е в прекрасно здраве и очевидно ще продължи да се разраства и развива.

Зад подобен род заглавия стоят огромни компании и, което е по-важно - огромни инвестиции. Корейците от *NCSoft* са ярко доказателство за това как и на PC пазара могат да се харчат много пари за финансиране на големи екипи от хора, които да правят страхотни игри, продаващи милиони копия по цял свят: една формула, за която доскоро се твърдеше, че е валидна само и единствено за конзолния пазар.

На другия край на скалата са малките, независими екипи от разработчици, които просто не разполагат с досъп до солидни финансови средства. За тях PC платформата винаги е била и ще остане истинска „земя на мечтите„, дивелъпърски рай, по простата причина, че - за разлика от конзолите - е общодостъпна и отворена за експеримен-



тиране. Просто днес конзолите са сериозен бизнес и територия, достъпна само за „големите". Не всеки млад, току-що прохождащ разработчик може да отиде просто така при *Sony* или *Microsoft* и да каже: *„Хей пичове, имам една страхотна нова идея за игра, защо не ми отпуснете един комплект инструменти за разработка?"* Най-малкото, „големият" бизнес никога не е бил склонен към революционно експериментиране, той по-скоро спъва, а не насърчава гениалната креативност! Та нали именно това доведе PC гейминга до сегашното му окаяно състояние!

За сметка на това, всеки с достатъчно идеи, хъс и талант може просто да вземе произволно избран левъл едитор и да създаде страхотен нов мод за **Half Life 2**, **Unreal**, **Quake** или **Doom**.

Това с особена сила важи за европейските гейм-студия, от чието творческо въображение и талант, демонстрирани с пълна сила през последните няколко години, лично аз искрено се възхищавам. Тъй като погледът на конзолните гиганти традиционно е вперен в щастския и японския пазар, Европа често остава извън полезрението им, което работи подчертано в полза на PC платформата. Страхотни заглавия като **Serious Sam, Gothic, SpellForce, Sacred, Painkiller** и много много други, дело все на европейски разработчици, доказват, че PC платформата далеч не е мъртва и забравена - поне що се отнася до Стария континент.

Равносметки

Все пак трябва да признаем – след тазгодишното E3 стана ясно, че PC геймингът за момента е губещ в дългата и нелека битка, която води през годините с конзолните платформи.

Причините за това, както беше посочено по-горе, са както чисто икономически, така и причинени от нещо, което бих нарекъл „криза на духа". През годините PC игрите се обезличиха, изгубиха волята си за борба…

Бел. Ред #1:

По-скоро изгубиха волята си за иновации, ако питаш мен.

Нека не пропускаме, така между другото, едно важно обстоятелство, когато говорим за кризата в PC гейминга – аудиторията! Тази на конзолите винаги е била с по-ниската средна възраст и по-непретенциозната. Също както конзолчиците в голямата си част не са компютърни гийкове, така и PC геймърите в своята основна маса, никога не са били отявлени конзолни геймъри. И двете групи са се възпитавали като играчи благодарение на игрите за съответната платформа. Ако проследим тази нишка на размишление, какво виждаме? PC игрите, по времето на същинския си възход, бяха коренно различни и доста по-богати – и жанрово, и като геймплей – от конзолните си братовчеди и бързо набираха скорост. PC геймърите имаха пред себе си далеч по-широки геймплейни хоризонти. Многообразието от жанрове и заглавия и ширналите се – наглед необятни – геймплейни селения, възбудиха трескаво желание да бъдат изследвани, доведоха до колосален глад за още и още и още. И тогава, в отговор, се появиха действително ГОЛЕМИТЕ PC игри! Тези игри, които възпитаха гейм-култура в едно цяло поколение играчи. Разработчиците отприщиха потенциала си и бял свят видяха титанични заглавия, които възбудиха този глад до истеричност. Провокирани от него, производителите запретнаха ръкави и забълваха продукция, пазарът от своя страна послушно поглъщаше абсолютно всичко, което му се подхвърляше, в това число и откровените боклуци. Водени от нуждата да получат поредната си доза геймплеен екстаз и надеждата, че ето това заглавие ще им я осигури, хората се нахвърляха на всичко, което излезеше. За съжаление, тази инерция продължи достатъчно дълго, за да създаде порочното убеждение у разработчиците, и най-вече у корпоративните им шефове, че така ще е едва ли не вечно. Че е достатъчно да скалъпиш набързо някое продължение или клонинг, да го рекламираш шумно и да го пласираш с лекота и с печалба. Според мен първият трус в PC игралната индустрия се почувства, когато геймърите най-после започнаха да се осъзнават и ситото им изведнъж се сви. Разбира се, и PC пазарът рязко се сви. Резултатът се видя незабавно – част от иначе доста добре препитаващите се досега дивелъпърски студия, бълващи второ- и третокачествена продукция, набързо фалираха или почти изчезнаха. За тези, които са забравили – до към 1999-2000г. *Eidos* например бяха сред най-големите публишъри. Годишните им каталози и тези за ***E3*** включваха десетки заглавия, сред които истински стойностни – само 2 или 3. А помните ли *Core*? Имах чувството, че Лара Крофт ще може да ги носи на гърба си, докато свят светува, или поне докато има гейм индустрия. И вероятно би могла! Стига всичко, което пуснаха след 2-та част от поредицата, да не бе такава скрап. Казано иначе, потребителите показаха жълт картон на гейм студията. Само че последните не успяха, или не пожелаха, да му реагират адекватно и навреме и продължиха да си я карат по инерция. После геймърското войнство извади червения и отказа да купува. Дивелъпърите просто не усетиха, пропуснаха някак момента на пренасищане и, вместо да мислят за развитие, продължиха да залагат на изпитани, постепенно омръзнали схеми. Това е още един фактор, който трябва да вземем предвид, анализирайки положението, в което се оказахме през 2005-та, и търсейки отговор на въпроса защо фирмите мигрират по посока на конзолите, е редно да го упоменем.

В същото време на конзолния пазар течеше яростна борба, която с появата на X-Box се превърна в „на живот и смърт". Едновременно с това *Nintendo* и *Sony* си даваха сметка за възхода на PC-тата, както и за факта, че ако не вземат мерки, е само въпрос на време техните фенове да се преориентират към персоналните компютри, които на всичкото отгоре разполагаха и с далеч по-сериозни мултимедийни възможности. И реагираха – появиха се конзолите второ поколение. Конкуренцията при конзолите – задължително трябва да го отбележим – е по-особена от тази между PC гейм студията. Там за да си продаваш хардуера, трябва да го предложиш на изгодна цена и най-вече – да вадиш качествени заглавия. За да си пласираш игрите пък – особено наложително след появата на второто поколение конзоли, които на практика се продаваха на загуба и печалбата за компаниите се формираше от реализацията на софтуера – трябва да си пласирал достатъчно конзоли на пазара, на които те да се играят. Кръгът е затворен и това предопределя обстоятелството, че ако искаш да оцелееш, трябва да изстискваш винаги максимума от себе си. Докато PC индустрията се лашкаше приятно на вълните на инерцията, конзолите свиха юмруци и се подготвиха за еволюционен скок, за овладяване на нови геймплейни територии и нови жанрове. Което в крайна сметка и направиха.

…Така че, първата и най-голяма битка, която PC разработчиците загубиха, беше битката на чисто креативния, идеен фронт – битката за сърцата и умовете на геймърите. Вместо да се от-

дадат на дръзки експерименти, оползотворявайки максимално по-солидните ресурси за разработка, която поне до вчера PC-тата имаха, гейм-компаниите предпочетоха да залагат „на сигурно", съсредоточавайки се върху елементи като визуално съвършенство и реалистична физика. В резултат – големите конзолни корпорации схванаха намека и предложиха на пазара именно това – платформи, които предлагат почти неограничена (поне за момента) хардуерна мощ, гарантираща появата на смайващи визуално игрални заглавия от следващо поколение. На конзолните гейм студия, обаче, може би тепърва им предстои да се сблъскат с някои горчиви истини и синдрома на инерцията, за която стана дума по-горе. Твърде възможно е и да го избегнат все пак – споменатата жестока конкуренция на хардуерно, а оттам и на софтуерно ниво, може да се окаже спасителната, регулираща клапа, която липсваше на PC индустрията. Все пак очертаващото се след първоначалния бум пренасищане на конзолния фронт неминуемо ще доведе до някои злокачествени явления. Без съмнение некст джен поколението ще катализира прехода към тотален фотореализъм. Дали след това обаче няма и играчи, и разработчици неизбежно да достигнат до прозрението, че графиката (а и физиката) са престанали да бъдат фактор, двигател, който да тласка игралната еволюция напред. Още повече, пред дивелъпърите, призвани да създадат следващото поколение игрални заглавия, стои почти непосилното предизвикателство да убедят от една страна хардкор PC феновете - хора от различни възрастови и социални групи, с много и разнопосочни интереси – че преходът наистина си струва (и като финансова инвестиция в нов хардуер, и като пренастройка в начина на възприемане и „игране"). Предвид всичко това, най-трезвата и реалистично звучаща теория за близкото бъдеще вероятно звучи така: след поредица от трансформации и катаклизми, следвани от разместване на пластовете и преминаването на потребители и разработчици от една платформа към друга, в крайна сметка на игралния пазар ще се установи отново някаква форма на динамично равновесие. С появата си некст джен конзолите ще изпреварват чисто технологично PC-тата, но последните ще наваксат това през следващите няколко години, през които те ще продължат да се развиват, докато конзолите ще останат хардуерно неизменни, поне до началото на следващия технологичен цикъл на обновяване – вероятно след 4-5 години.

За почитателите на MMO заглавията PC-тата вероятно ще си останат най-логичният и предочитан избор. На тези мисли навежда фактът, че редица огромни компании очевидно са склонни тепърва да наливат огромни суми за развитие и разширяване на този пазар. Примери като корейския гигант *NCSoft* са повече от показателни – те и сега демонстрират завиден потенциал и открито заявяват намерението си да изтикат от MMORPG сцената дори мастодонти като *Blizzard*, „изкупувайки" най-талантливите им кадри, по начина, по който навремето *Microsoft* „отслабиха" конкурента си *Borland*.

Трябва да вземем под внимание и RTS/TBS жанра – една все още неприкосновена PC територия. Този тип игри има милиони почитатели по цял свят, търсещи и очакващи гейм-преживявания, които конзолите засега не могат да предложат. Накрая, можем да споменем и хардкор FPS игрите, които като че ли все още се „чувстват" по-комфортно на добрия стар PC, управлявайки с класическата комбинация „мишка + клавиатура" и справящи се по-трудно с геймпадовете. Е, тази тенденция може скоро да се промени – да не забравяме, че вече имаме примери в лицето на заглавия като **Halo**, **Unreal Championship** и **Killzone.**

Бел. Ред #2:

Ще използвам подходящия момент да се вмъкна за последен път между редовете и да направя своето – в случая оптимистично – предположение за бъдещето. Струва ми се, че на PC индустрията й предстоят поне 2-3 години много тежък, следоперативен период на осъзнаване, на преосмисляне и достигане до правилните пътища за промяна, водеща до качествен завой. Период на изчистване, в който организмът ще се бори с инфекцията, изрязвайки и освобождавайки се от заразените с вируса на посредствеността зони. Това, което се случва днес, е напълно естественият процес на саморегулация. Някога неконтролируемият глад за заглавия отвори пазара, превърна го в огромна лакома уста, готова направо да гълта, без да предъвква. Доведе до същински бум в разработката на игри и светкавичното нарояване на какви ли не набедени за гейм компании фирмички. Сега просто процесът се обръща. PC геймърът е вече адски преситен – най-вече от боклуци. Някога бистрите речни корита, по които пълноводно тече интересът му и напираше желанието му за игра, са затлачени от наносите на безидейността и калпавото техническо изпълнение на игрите. Устата вече се мръщи на буламачите и за да я накарат да се отваря, ще трябва да ѝ поднасят все по-добри блюда. В този ред на мисли, за да оцелеят изобщо, на разработчиците, които останат да се трудят на това поприще, ще им се наложи да си седнат на задниците и да започнат да мислят. Разбира се, това няма да стане днес-утре. Твърде много заглавия вече са в един или друг етап на разработка и ще бъдат довършени, ще излязат. И вероятно огромна част от тях ще са в най-добрия случай средна ръка. Но тези, които тепърва предстои да бъдат започнати ще донесат промяната. Без никакво съмнение, в бъдеще за PC ще се правят по-малко игри, но вярвам – далеч по-качествени. И ако оптимизмът ми по отношение на новаторството остане не чак толкова оправдан и в известна степен експлоатирането на стари концепции продължи, то съм убеден, че те ще се ползват за направата на наистина пипнати заглавия. А дори само това – убедете ме в противното, ако можете – ще е напълно достатъчно за ренесанс на PC геймминга.

Моята теза е, че и за в бъдеще, с нарастване средната възраст на играчите и общото съзряване на гейм-аудиторията, хората все повече ще търсят игри, които ги карат да мислят, да чувстват и да ги предизвикват. При това, все повече ще нараства групата на широко скроените, непредубедени геймъри, които ще се стремят да опитат от най-доброто, което бъдещите игрални разработчици могат да дадат – независимо от платформата - а основният ограничаващ фактор в това им начинание ще е единствено и само лимитът на финансовите им възможности. И тъй като големите гейм-корпорации ясно осъзнават това – цените ще продължават да падат, а кръгът от свързани услуги и феноменални гейм-тайтъли само ще расте. И един ден, знае ли човек, може би всеки от нас ще има по-едно мощно, ново PC в кабината си и поне една конзола в комплект с HD телевизор в хола. Лично аз бих искал за себе си едно такова бъдеще. А ти?

EUROCOMNET

www.evrocom.net

за да отидеш
ПО-ДАЛЕЧЕ

4000 Plovdiv, 1 Gladston Str., tel.: 032/ 63 50 63

Оптичен Интернет без телефон

Бърза връзка до най-големите сървъри

100% гарантиран международен Интернет

Стандартни и нестандартни месечни пакети от услуги

Достъп на клиента до адрес за наблюдение на трафика

Безплатен телефон за
информация за софийски абонати

0 8 0 0 1 1 4 4 4

@ HomeLan
http://www.homelan.bg